大众软件

Popsoft

1996
9
（总第14期）

- 漫谈BBS（二）
- INTERNET 一族②
- 高速磁盘缓冲工具
- 辛巴达幻境奇航
- 异星搜奇











大众軟件
1996
增刊
增刊！
1996



寄语

大众软件周年庆活动暨首届大众软件奖抽奖因故推迟到8月22日，已无法赶上本期发刊，有关此次活动的详细报道及中奖人员名单将在下期杂志刊出。

首届大众软件奖活动至抽奖完毕，就告一段落了，接下来是……对，是第二届大众软件奖活动，第二届大众软件奖将由一系列的活动组成，包括年度最佳作品评选，有奖知识竞赛，有奖征文等等……具体事项将在最近的几期杂志中陆续公布，请读者朋友注意收看。

一年一度的报刊杂志的征订工作又快开始了，希望大家能到所在地的邮局或大众软件读者服务部订阅本刊，本刊邮发代号为82－726。

对订阅本刊的读者，订阅半年者赠送第二届大众软件奖奖券一张，订阅一年者赠送两张。在当地邮局订阅的读者请将订阅收据(复印件)寄到杂志社，换取奖券。

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
副 主 编：徐国成
编辑部主任：裘聿纲
封面制作：谭华定
广 告 部：张友利　单传船　李诚　武凌
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷：解放军报印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真：(010)67025232
社　　址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
电子邮件地址：pop@iuol.cn.net
出版日期：1996 年 9 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港　币：15.00 元
美　元：5.95 元

软盘目录

(总第 14 期)

- 苹果Ⅱ模拟器及部分游戏
- 部分高速磁盘缓冲工具
- 全部 WINDOWS 百宝箱工具

目　次

专题综述

信息与动态……(4)
漫谈 BBS(二)……River Pan(5)
INTERNET 一族② ……李　鹏(12)

实用知识

PC 机上的模拟器(一) ……王　旭(16)
高速磁盘缓存工具……九个太阳(19)
驾驭 Norton Commander ……赵效民(24)
WINDOWS 百宝箱……水　青(29)

百花园

优化 WINDOWS 系统 ……水　青(31)
玩 DOS 下内存不够的游戏 ……沈顺宇(34)
在 WINDOWS 95 下使用 DOS 工具软件 ……陈剑波(34)
在英文 DOS 中使用中文 HELP ……扈　国(34)

问诊台

诊断……(35)
求诊……(38)

读编往来

关于增刊……(39)
读者来信……(39)

导购指南……(40)

大众软件(Popsoft)月刊

1996年9月(总第14)期

攻略大全

异星搜奇……………………熊韬、刘俊、郦峥、朱克(41)
遁入黑暗(上)…………………………BOOM、闻涛(47)
三国志孔明传……………………………刘凯、傅军(52)
辛巴达幻境奇航 ………………………………陆 强(56)

攻关秘技

足球96 装甲雄师 三国志Ⅴ…………………………(59)
熊猫大进击 街头霸王Ⅱ 生化悍将Ⅱ ……………(60)

游戏博览

经典作品回顾(六) ………………………………李 鹏(61)
晶合传真 ……………………………………………(63)
前线地带 ……………………………………………(64)
工人物语Ⅱ 时空游侠 魔法世界 坏蟑螂 格斗之王
空中霸王 装甲雄师 魔域复仇者

网络游戏

漫谈网络游戏MUD(五)……………………迦楼罗(68)
联网作战 …………………………………………单传船(71)

游戏畅谈

《命令与征服》对战规则 ……………………………盛 炜(73)
关于《命令与征服》的经验和技巧 …………赵云子龙(75)
《命令与征服》战场记实 ……………………………陈 辉(76)

TOP TEN

GAME 龙虎榜…………………………………………(78)
八月榜评 …………………………………晶合实验室(80)

下期要目

- 漫谈BBS(三)
- INTERNET 一族③
- PC机上的模拟器(二)
- 第十一小时

上期要目

- 电脑知识系列谈(九)
- INTERNET 一族①
- 漫谈BBS(一)
- 运镖天下之四大镖局
- 魔眼邪神——赛尔特传说

信息与动态

●我国"九五"期间电脑市场将保持高速增长 据国家电子工业部披露，"九五"期间电脑工业将被列为重点发展产业，计划到2000年使我国成为世界主要电脑生产国之一和最大的电脑市场，出口创汇可望达到110亿美元。

另据有关部门对去年我国电脑业界的调查统计结果表明，1995年全国电脑工业产值比上一年增长两成多，出口额达36亿美元，创历史最好纪录。同时国内个人电脑市场异常活跃，年销量过百万台。截至1995年底，全国共有电脑数据库8万个，工作站机1.4万台，微机105万台，工控机2500台，商用机6万台，扫描绘图设备2300万台，软件产量超过20亿件，占世界产量的三分之一，产值达70亿元，比上一年增长了40%。有关专家预测，到2000年我国电脑销售总额将从目前的600亿元增长到2000亿元以上，微机年销量将上升至600万台左右，每千人拥有量从现在的2.5台增至15台。 柳鸽

●北京有线电视台开播《电脑世界》专栏节目 为向全社会普及电脑知识，加深人们对电脑的认识和了解，北京有线电视台24频道于8月6日(星期二)推出了一个新栏目——《电脑世界》，该栏目集科技性、知识性、娱乐性于一体，介绍电脑行业的新闻及信息，报道与电脑相关的社会现象和公众热点，指导家用电脑的使用并充分鼓励观众积极参与。《电脑世界》的开播将推动我国电脑的普及与发展，吸引更多不同年龄段、不同文化层次、不同社会背景的人士关心和喜爱电脑。 柳鸽

●昆腾公司为IDE硬盘研制新功率标准 美国昆腾公司宣布为ATA/IDE硬盘设计了一种新的功率标准，这种被称为ULTRA DMA/33的新标准是昆腾的专利科技，可将现有硬盘的传输速率提高一倍，达到每秒33MB。昆腾允许其他电脑外设生产商及计算机芯片装置厂商使用这项技术，英特尔公司对此表示全力支持，并将在他们未来的芯片装置中支持ULTRA DMA/33标准，使计算机能充分发挥ATA/IDE数据传输速度的优势。 柳鸽

●电脑游戏开始引入语音识别技术

由于英语语音识别技术的迅速发展，目前已开始涉足电脑游戏领域。在SIERRA公司新上市的WIN95版模拟海战游戏《深海英雄》(ACES OF THE DEEP)中，用户可以像舰艇司令员那样，对着麦克风直接下达命令，无须再动键盘或鼠标，因此极大地提高了游戏的真实性和临场感。IBM公司也已于今年四月推出一款WINDOWS版儿童游戏《丛林故事》(JUNGLE BOOK)，玩时儿童可以直接同游戏中的动物对话，同时还要学动物讲话，非常适合孩子的特点。

有效的语音识别意味着游戏软件能"听懂"相当数量的词汇，这些词汇具有不同的腔调和感情色彩，能以实时速度进行响应。《深海英雄》在这方面具有相当不错的表现，但偶尔也会从虚拟的船员那里听到"我不懂"一类的回答，尤其是在潜艇遭到正面攻击时，这种回答很令人烦恼。

SIERRA公司声称还要将语音识别技术移入其它电脑游戏。例如在将来的模拟飞行游戏中允许用户直接把指令告诉虚拟的飞行员。另一方面是要将语音识别放入网络游戏，这样在不同终端上的玩家可以相互直接对话，并且由电脑管理这些对话，根据"听"到的信息做出相应的反应。 柳鸽

●'96PC应用软件设计大赛 今年7月30日，由中国计算机软件行业协会和英特尔技术发展(上海)有限公司共同主办的"第二届中国PC应用软件大奖赛"圆满结束。

此次大赛共有498份软件报名，153份参与预赛，经专家评审后，14份软件入选。它们分别是：一等奖3名：杭州托迪斯多媒体有限公司的《世界童话故事——白鹤报恩、狐狸吃葡萄》；清华光盘工程研究中心的《成吉思汗》；北大青鸟公司的《青鸟MATHTOOL计算机辅助教学软件》；二等奖5名：巨人集团信息系统公司的《多媒体中学教育软件》；科利华公司的《CSC教学系列软件》(小学版)；北京前导软件有限公司的古代战争仿真游戏《官渡》；方正技术研究院的《方正家用套件》；张家浩的《中华食疗养生大全》；三等奖6名：长城计算机公司的《英语语音乐园》；清华光盘国家研究中心的《邮票上的中国文化》；金山软件公司的《金山影霸》；陈居安的《速算大师》；万锋的《迷幻立体图》；上海摩天办公室自动化技术有限公司的《城市通家庭服务软件》。 柳鸽

VRV病毒爆光

病毒名：内奸(Hidentraitor)

病毒属性：文件寄生

病毒特征：该病毒先将所寄生的文件压缩然后占用所寄生文件的剩余空间。使文件字节数不变，隐蔽性极强。

漫谈BBS（一）



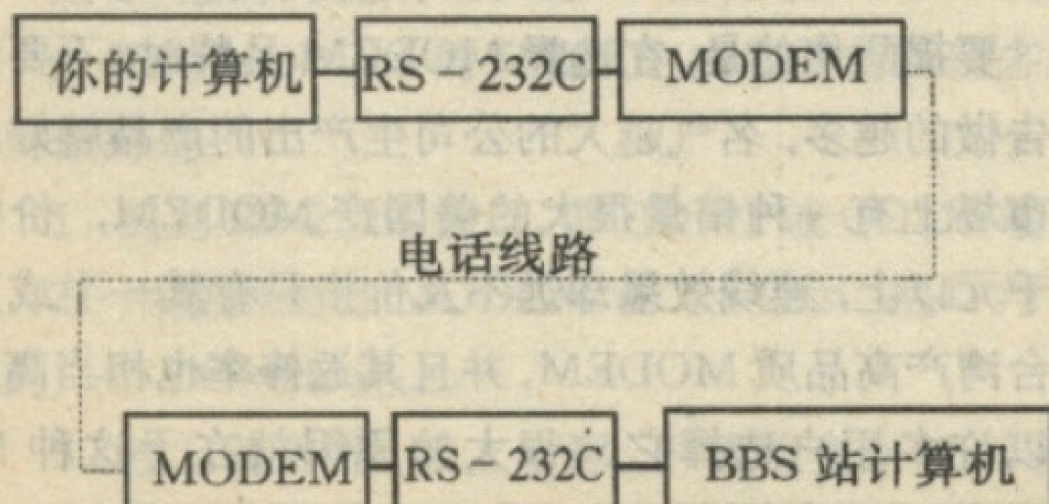
北京
River Pan

第二章　上站准备

第一节　MODEM 选购、安装与术语简释

我们连接 BBS 站的基本设备，除了包括一台具有 RS－232C 接口的计算机与一条电话线路外，最重要的就是本节的主角——调制解调器了。

调制解调器的英文名是 MOdulator DEModulator unit，缩写为 MODEM。由于读音的关系，又有人称之为“猫”，“魔电”。从 MODEM 的英文原名不难看出它是由两种设备组合而成的，即调制器（Modulator）与解调器（Demodulator）。其中调制器的工作原理是将计算机使用的不连续数字“On－Off”信号转换成模拟连续信号，而解调器就是将连续的模拟信号解调成不连续的数字信号。这样，所有送进计算机的信号都是数字信号，而所有送至电话线路的都是模拟信号，使两者各得其所。这样，你的个人计算机就可以用 MODEM 通过现有的电话线路而与远方的电脑连接通讯。如下图所示：



RS-232C 是什么？看到这儿您可能要问。事实上，您并不需要知道 RS－232C 是什么，您所要知道的是您的计算机上是否有串行通讯口，即 COM 口。普通计算机上都有两个 COM 口，你需要利用其中一个 COM 口与 MODEM 连接。

根据安装方式的不同，MODEM 分为外置式与内置式两种。其中外置式与 RS-232C 连接，并需有独立的电源供电；内置式则是直接插入主板的扩充槽中，不需要额外的电源，不占用 RS-232C，而且价格也较外置式的低，这对于个人玩家来说是个较好的选择。如果您的 RS-232C 上的 UART 是 8250 或 16450 的，同时又不想给计算机升级，那么选择内置式的 MODEM 无疑是明智之举。

这里，出现了 UART。那么，UART 又是什么呢？由于 UART 与计算机通讯品质的好坏有相当大的关系，所以有必要给读者介绍一下。UART 的英文全名是 Universal Asynchronous Receiver/Transmitter。直接翻译成中文就是“万用非同步式接收/传送器”。MODEM 本身是一个串行外部设备，而计算机内部数据的传输则是并行的。这个担任串行与并行传输转换的任务，就是由 RS－232C 卡上的一个特别的 40 脚集成电路来完成。一般 RS-232C 卡上所使用的 UART 的编号为 8250 或 16450 的 IC，在处理数据的速度能力上仅能应付较慢的硬件设备。若您使用的是 9600bps 或传输速率更高的 MODEM，则计算机的 CPU 可能来不及读

取不断以高速传送来的通讯数据，而导致数据漏失。如果您的计算机上的 UART 恰恰是上述两种型号的话，那么最好换成 16550 或 16550A(16550A 是 16550 的改进型)。不过想换 UART 有个限制，那就是您的主板或多功能卡上的 UART 必须不是焊死在电路板上的那种，除非您的焊接技术超群。如果不幸您的 UART 是 8250 或 16450，并且是焊死在电路板上的那种，那也不用担心。前文提到的内置式 MODEM 并不需要 RS-232C 卡，其本身就带有适用于高速通讯用的 UART，所以，您可以选购内置式的 MODEM 来解决这个问题。

根据速度的差异，我们将 MODEM 分为低速、中速、高速三个等级。由于计算机技术的日新月异，今日的高速很可能就是明日的低速，这样的分法并不完美，但仍可作为一个大致的轮廓给大家参考，MODEM 的传输速率的单位为 bps(bits per second)。

1. 低速 MODEM：传输速率在 4800bps 以下，这是早期的产品，速度极低。

2. 中速 MODEM：传输速率在 4800bps 到 19200bps 之间，这种 MODEM 的市场占有率最高，尤其速率为 14400bps 的 MODEM 更是现今商家主推产品。

3. 高速 MODEM：传输速率在 19200bps 以上，目前较常见的有 28800bps 和 33600bps，使用者以 BBS 站长或发烧级用户为多，其价格较高一点，但低价位产品也正不断杀出，有些 MODEM 厂商为了支持业余 BBS 活动，向 BBS 站长以极其优惠的价格提供产品，用户也可籍此渠道买到比市价低得多的高速 MODEM。

由于 MODEM 的传输速度越快，花在数据传送的时间越短，电话费用也就越少。于是越来越多的用户挤出钱来购买高速 MODEM。若以长远的眼光来看，这种做法是很值得的，大约一年或两年省下的电话费就足以购买另一只 MODEM 了。以目前的情况来看，33600bps 的 MODEM 应是最佳考虑，如果出于经济原因，最起码也得是 14400bps 的，4800bps 以下的 MODEM 不管多便宜都不值得购买。

在购买 MODEM 之前，还要请读者朋友们注意您所购买的 MODEM 所带的通讯标准（连线规格）。由于早期市场上只有贝尔公司的产品，因此通讯标准自然由贝尔公司所制订。到了后来，许多厂商的通讯产品纷纷出笼，国际电话与电报咨询委员会(CCITT, Consultative Committee on International Telephone and Telegraph)制定了另外一套标准，这套新标准已经渐有取代贝尔标准之趋势，所以目前市面上的 MODEM 大多同时具备这两种标准。另外，美国 Microcom 公司开发的 MNP 协议（Microcom Networking Protocol）也是一种重要的通讯标准。

国际电话与电报咨询委员会已经改名为国际电讯联盟（ITU-TS, International Telecommunication Union)，所以一些新出的 MODEM 在其包装或说明书上将 CCITT 改成了 ITU-TS，当你看到 ITU-TS V.42 时千万不要奇怪哟，因为现在的 ITU-TS V.42 就是过去的 CCITT V.42。

ITU-TS 系列标准协议和 MNP 协议，我们将在下节为大家做详细介绍。以下给大家介绍在购买 MODEM 时具有直接参考价值的通讯标准、纠错协议、压缩协议。

1. 通讯标准：V.32 bis 为 V.32 的加强版，是支持全双工 14400bps 连线速度的标准；V.34 是支持 28800bps 连线速度的标准；V.34+是支持 33600bps 连线速度的标准。ITU-TS 虽然还没有最后认可 V.34+，但由于业界已经普遍支持这个标准，所以 V.34+也就成为通用企业标准了。

2. 纠错协议：分别是 MNP Class 4 和 ITU-TS 的 V.42，其中后者包含前者，即支持 V.42 的也同时支持 MNP Class 4，都用于速度高于 9600bps 的中高速 MODEM，前者在低速 MODEM 中也有被采用的。

3. 压缩协议：分别是 MNP Class 5 与 ITU-TS 的 V.42bis，理想状况下前者的压缩比可达 2:1，后者更可达 4:1。

您在购买 MODEM 时要注意，如果商家宣称他的 MODEM 是 14400bps 的，你就要检查一下这种 MODEM 是否带有 V.32bis 标准。如果没有或是 V.32，显然这种 MODEM 不支持 14400bps 的连线速度。同样，V.34 是 28800bps MODEM 的通讯标准，V.34+是 33600bps MODEM 的企业标准。另外还要注意纠错协议和压缩协议也是必不可少的。

如果商家告诉您目前的电话线路到不了 14400 bps 以上，一定不要相信他。根据我们的长期使用，证明采用 V.34 或 V.34+标准的 MODEM，连线速度可以轻易达到 28800 bps、31200 bps 或更高的 33600 bps。

要提醒您的是，在选择 MODEM 品牌时，不要以为广告做的越多，名气越大的公司生产出的产品就好。目前市场上有一种销量很大的美国产 MODEM，价格在一千元以上，连线效果却远不及价格只有其一半或更低的台湾产高品质 MODEM，并且其返修率也相当高。之所以许多用户选择它，很大的原因就在于这种 MODEM 的品牌是国际著名商标。在资深用户眼里，这种

MODEM 简直就是废品，因为它的断线率实在是太高了点(如果你不在乎多花电话费，那就试试吧)。如果您不想在购买 MODEM 时上当受骗，最好的办法是请已经在使用 MODEM 的朋友指点。

由于 MODEM 的价格较高，是否有良好的售后服务支持是用户选购 MODEM 时值得考虑的一个因素，所以建议您选择一个具有良好信誉的供应商。

关于 MODEM 的安装，已经有很多杂志做过专门介绍，本来曾考虑略去这部分，但网友 Dai Jun 强烈建议附上，并且提供了相关资料。结合实际使用，我给读者朋友们介绍一下 MODEM 的安装。

先介绍内置式 MODEM 的安装。由于内置式 MODEM 需要占用一个 ISA 扩展槽，可能和其它设备争用端口，所以在安装前要先跳线。这个工作可由商家为你事先做好，我们建议您使用 COM3。安装的步骤一般是：

1. 关闭计算机电源。

2. 打开计算机外壳。

3. 检查 MODEM 卡上的跳线是否正确(COM3)。

4. 找到一个闲置的 ISA 扩展槽。

5. 将 MODEM 卡正确地插入 ISA 扩展槽。

6. 将电话局线插入 MODEM 卡的 To Line 口。

7. 将与电话机相连的电话线插入 MODEM 卡的 To Phone 口。(如果不想用电话通话，而只是拿来上站时，本步骤可以省略。)

8. 开机，运行通讯软件，检查通过。

9. 将计算机外壳装上。

这样，您的内置式 MODEM 就装好了。

外置式 MODEM 的安装较之内置式的简便多了。您要做的是：

1. 找到 RS-232C 插口，即 COM1 或 COM2 端口。

2. 用数据线将 MODEM 的 RS-232C 接口与计算机的一个 COM 口连上。

3. 接上电话线，插上电源，开机检查通过(同内置式 MODEM)。

一天到晚盯着你的 MODEM 以及她的控制面板上许多不时闪亮的指示灯，你知道她想对你说些什么吗？面板上的以缩略语标示的英文字母，又都是什么意思？通过这些闪亮的指示灯，我们不但可以清楚地了解 MODEM 现在的通讯状态，更可以在 MODEM 发生故障时帮你迅速找到症结之所在，并排除这些问题。这也是外置式的 MODEM 比杂波干扰较少且价格更便宜的内置式 MODEM 更受欢迎的原因之一。

下面给大家逐一介绍 9600bps 以上高速 MODEM 的指示灯的含义。虽然各个厂家所制造的 MODEM 面板上的指示灯名称、数量不尽相同，但其基本的作用都相同，不致于有太大的差异，你可以自行对照实际掌握(见表 1)。

表 1

中文名称	中文释名	技术含义
HS	高速状态	MODEM 速率处于 9600bps 或更高
OH	电话摘机	使用的电话线路处于摘机状态
TR	数据终端 OK	计算机传来的 DTR 信号被批准，或强制置 ON(AT&Dn)
MR	调制解调器开关	MODEM 已经接通电源，一切准备均就位
RD	接收数据	终端正在接收数据，即一般所说"下传"、"下载"
SD	发送数据	终端正在发送数据，即一般所说"上传"、"上载"
AA	自动应答	灯稳定亮，MODEM 处于自动应答状态；闪亮：电话振铃
CD	数据载波检测	灯稳定亮，对方信号的有效载波；闪亮：数据传送发生反复
EC	错误控制状态	亮表示 MODEM 已经打开 MNP4 或 V.42 纠错协议。
SQ	信号品质指示	亮表示通讯品质良好。

如同 PC 机虽然不是只有 IBM 一家在制造，甚至在 IBM 市场份额无足轻重时，全世界 PC 机的工业标准仍然以 IBM 为标杆。无独有偶，Hayes 公司并不是第一家制造 MODEM 的厂商，但它的生产技术现在却成为 MODEM 生产厂商事实上的工业标准，以至于今天我们在市场上买到的任何一台 MODEM，都是 Hayes 兼容型。该公司的一套通讯命令，也成为 MODEM 领域的"DOS"命令——不过，这份"伟大"可跟微软无关！所以，以下的任何解释都是以 Hayes 兼容型为标准的。

下面，给大家介绍几个用得着的简单 AT 指令。

AT(Attention) 注意！MODEM 准备接收命令……此命令放在所有其它命令之前。

ATD(Dial) 拿起电话，要拨号！ATDT 表示使用的是音频电话；ATDP 则表示使用的是脉冲电话。如果后面没有任何电话号码，就相当于你一手拿起了电话，但另一只手却没拨号，于是，电话机就一直响空音。

A/　重复拨号。如果刚才未拨通，你不必再重新输入一次命令和电话号码，只要打入“A/”，MODEM 就自动重新拨号。(嘻，只有半傻瓜功能。当然现在好的软件已经全傻瓜了。)

ATZ　重新启动调制解调器。一般我们每次进入联机状态，屏幕上先出现的总是这个命令，然后下边一行是“OK”。在新装好 MODEM、硬件配置做了改动后，输入这个命令并回车，如果一切正常，屏幕上应该是“OK”，否则的话，就一定是什么地方不对头!

ATO　返回到在线方式。

ATH(Hang-up)　挂断电话。

ATA　自动回话方式。当你不在时 MODEM 代你接电话，你不仅可以放心去看球赛，还省下了雇秘书的工资。(当然，事情不会如此简单，还取决于你的 MODEM 的档次和软件功能，以及你的本领如何。)

ATM　声音开关控制。M0＝关闭开关；M1＝无论拨号与否，检测到载波信号即打开开关；M2＝一直打开开关；M3＝除拨号期间外，只有检测到载波信号才打开开关。(夜深人静时，M0 这条命令太有价值了!)

ATL　音量控制开关。ATL0—L3 音量由小到大。

怎么? 你试了上述几个 AT 指令，MODEM 没反应? 让我看一看。哈，这些 AT 指令不是直接在 MS-DOS 中用的，您必须运行一个通讯程序，在这个通讯程序中才能使用，如第三节将要介绍到的 Telix(铁力士) 通讯软件。

第二节　ITU-TS 与 MNP 通讯标准协议

MODEM 厂商为了使各自制造的 MODEM 能够相互通讯，大多依照一定的通讯业界标准进行生产。这其中以 ITU-TS(国际电讯联盟)制定的一系列标准协议最为重要，也是各大 MODEM 厂商必须使用的标准协议。以下就 ITU-TS 系列标准的等级、类别加以列表说明(见表 2)。

和 ITU-TS 系列标准协议一样，MNP 系列通讯协议也广为适用。MNP 系列通讯协议是美国 Microcom 公司制定的 MODEM 通讯技术标准，一共分为 MNP class 1～MNP class 10 共 10 个等级，出于商业目的，目前只公开 MNP class 1～MNP class 5 五个标准。由于 MNP 系列通讯标准的优异性能，各大 MODEM 厂商纷纷采用，即所谓的 MNP MODEM 纷纷面世。MNP MODEM 除了提供 AT 增强的指令集外，还增加了硬件侦错、硬件纠错和数据压缩等功能，其中尤以 MNP4 和 MNP5 更是广为采用。

下面给大家分别介绍 MNP1～MNP5 的主要特色。

MNP class 1(Level 1)：

称作区段模式，它是属于单向(半双工)的模式。当传送端的 MODEM 每传送一个数据区段后，在传送下一个数据区段前会等待接收端的 MODEM 发出收到的确认讯号。不过事实上 MNP1 很少用在单机对单机的通讯上，通常多用在终端机之间的传输上。

MNP class 2(Level 2)：

称作数据流模式，是属于双向(全双工)的模式。也就是说双方的 MODEM 双向同时进行数据的交流。这

表 2

协议等级	制定年份	协议内容概述
V.21	1964 年	非同步 0-300bps 全双工标准协议。
V.22	1980 年	同步/非同步 600/1200bps 全双工标准协议。
V.22bis	1984 年	同步/非同步，2400bps 全双工标准协议。
V.23	1964 年	同步/非同步，0-600/0-1200bps 半双工，并具有 0-75bps 反向传输的标准协议。
V.26	1968 年	同步 2400bps 全双工标准协议，用于四线式专线。
V.26bis	1972 年	同步 1200/2400bps 全双工标准协议。
V.27	1972 年	同步 4800bps 全双工标准协议，用于四线式专线。
V.27bis	1976 年	同步 2400/4800bps 全双工标准协议，具有 75bps 的反向传输能力，但 V.27ter 被纳入 Group 3 FAX 时不具备反向传输能力。
V.29	1976 年	同步 4800/7200/9600bps 全双工标准协议，用于四线式专线，亦用于 Group 3 FAX 中。
V.32	1984 年	非同步/同步 4800/9600bps 全双工标准协议。
V.32bis	1991 年	V.32 的加强版，实现了全双工 14400bps 的连线速率。
V.33	1988 年	同步 12000/14400bps 全双工标准协议，四线式专线。
V.42	1989 年	纠错协议，兼容 MNP class 2 至 MNP class 4。
V.42bis	1989 年	压缩协议，理想压缩率可达 4:1。
V.34	1994 年	同步 28800bps 全双工标准协议。
V.34+	1995 年	同步 33600bps 全双工标准协议。

样只在非 MNP MODEM 传输率的 84% 即可完成传输。

MNP class 3(Level 3)：

MNP3 包含了 MNP2，但是更有效率，因为在传送端的 MODEM 在传输数据前会把数据区段的起始字节及结束字节抽掉，接收端的 MODEM 则会在收到数据后自动加上这些被抽掉的字节，所以 MNP3 的传输效率可达到非 MNP MODEM 的 108%。

MNP class 4(Level 4)：

MNP4 采用了减少数据结构标头码中的某些讯息以减轻一般的传输量。在理想状况下，MNP4 传送数据可以比 MNP3 增加 5%。

MNP class 5(Level 5)：

MNP5 除了兼容 MNP4 以外，还包括了数据压缩功能。但 MNP 受所传输文件的可压缩性影响极大。实际使用情况表明，传输 ASCII 文件时，最高效率可达 200%，而传输一个已压缩文件时，反而会导致效率降低，甚至不如未使用 MNP 通讯协议的 MODEM。如果你要传输一个已压缩文件时，建议你将 MNP5 这个功能关掉。

第三节　通讯软件 Telix 的使用

有了 MODEM，你还必须有一套通讯软件驱动 MODEM，使之能与您的 PC 对话。通常在您购买 MODEM 时，在包装盒里您都会找到一套通讯软件。但可惜的是，几乎所有附赠的都是 BitCom 或类似于 BitCom 的英文通讯软件。以下是一些常见的通讯软件比较表。

软件名称	适用状况	原因
CrossTalk	不适用	操作繁杂，和中文系统兼容性不好。
CrossTalk Mk4	同　上	
Bit－Com	不适用	功能简陋，和中文系统兼容性不好。
PC－TALK III, IV	不适用	功能简陋，通讯协定贫乏。
PROCOMM 2.4.2	适　用	非常优秀的通讯软体……SW 版
TELIX 3.2x	适　用	比 PROCOMM 稍强及略复杂……SW 版

PROCOMM 和 TELIX 都是共享软件(ShareWare)，任何人都可以合法拷贝，在试用满意后，如果想永久合法使用，必须向作者支付注册费。

在谈通讯软件之前，先给大家介绍一下传输协议。

计算机通讯的目的在于交换各种数据，而传输文件就是数据交换的主要形式。由于计算机传输文件是以电子信号的形式进行，因此收发双方之间必须要有一种统一的规格，才能使双方建立正确的联系，这种统一的规格称之为传输协议。一种文件传输协议包括了发送方如何通知接收端传输的开始，如何转换文件内容的格式，如何对传输中出现的错误进行判断和纠正等。

迄今为止，已经出现了许多传输协议。这些传输协议，各有特色，下面给大家介绍主要的几种。

1.ASCII：它是最快的传输协议，因为它完全不做侦错和确认的动作，不过它只能传输文本文件。在传输过程中，你可以直接在屏幕上看到文字的出现，所以这种协议专门用来传送文本文件。但是由于它在传输过程中极易受到干扰，并且不能传输诸如 *.EXE、*.COM、*.ARJ、*.ZIP 等二进制文件，所以一般不推荐使用。

2.XMODEM：这是一种最古老的传输协议，由于它在传输过程中，使用了区段检查错误法，正确率达 99.6%，所以使用的人还是挺多的。但是由于它的速度太慢，在其它高效的传输协议出现后，使用它的人渐趋减少。

3.XMODEM-1K：这是 XMODEM 的改良型传输协议，由于每一次传输的数据达到了 1K，所以传输效率比 XMODEM 要好得多。

4.YMODEM：YMODEM 也是 XMODEM 的改良型，它使用 CRC 来做错误检查，可以一次传输多个文件。YMODEM 的传输速度要比 XMODEM 快 60%。

5.ZMODEM：ZMODEM 是一种划时代的传输协议，它首先引进了串流式(Streaming)传输，自动变化间隔大小以及断线续传等概念。是目前最受欢迎的传输协议，也是作者推荐使用的传输协议。

6.其它：象 Kermit，SEAlink，TRANSlink，Windewed 等传输协议，由于使用率不高，所以在此就不介绍了，有兴趣的读者可以自已找资料研究。

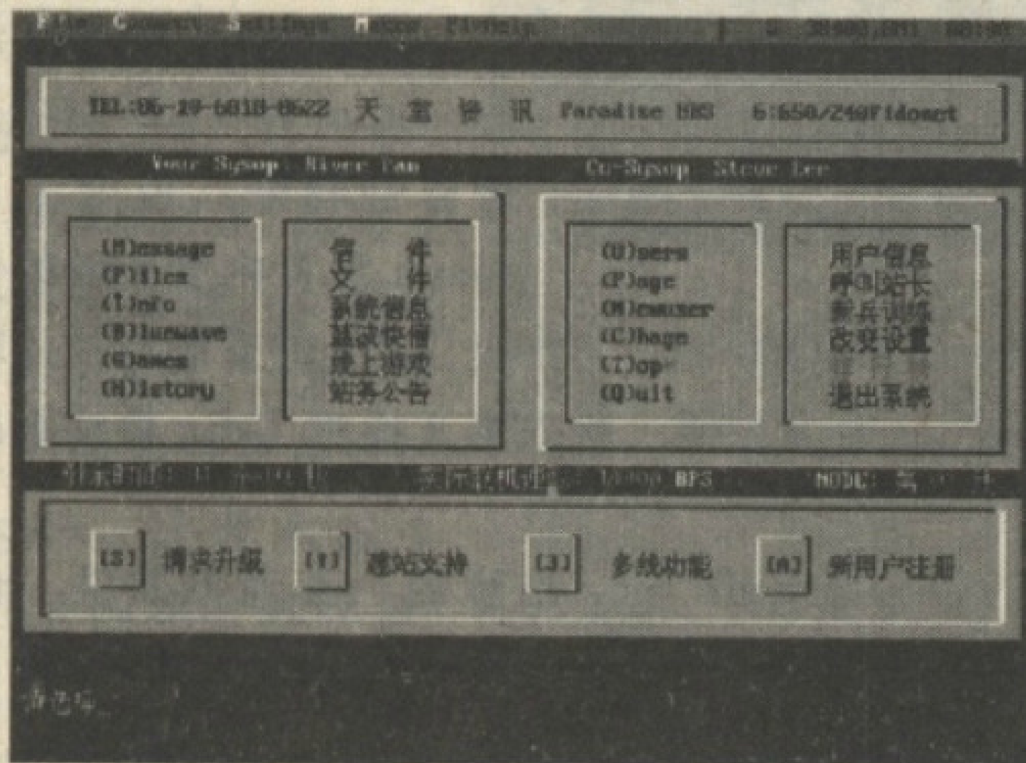
在上表中，我们知道了 Procomm 和 Telix 对中文的兼容性较好。但由于 Procomm 没有内置高效的传输协议——ZMODEM，再加上 Telix 的安装与使用较之 Procomm 更为方便，所以本文将对 Telix 做详细的介绍。

Telix 是 Exis Inc. 出版的一套通讯软件，包括 ZMODEM 在内，提供了内置的 12 种传输协议，并可以外挂多达四种外部传输协议。Telix 支持最高通讯速率达 38400bps，可以自动拨号，支持脚本语言，并有完善的线上帮助系统。为了使广大读者朋友能在一个熟悉的语言环境下使用这个通讯软件，我们对 Telix V3.22 进行

了汉化。本文所要讲述的，皆以这个汉化版为基础。

Telix 的安装：将我们给大家提供的软盘上的自动解压缩文件 TLX322GB.EXE 拷入硬盘的根目录，如 C:\，运行 TLX322GB.EXE，遇到提示输入 Y 再回车即可解开。这时，你会发现，在你的硬盘上新建了一个子目录：TELIX。进入这个子目录，运行 TELIX.EXE 即可。在第一次运行 TELIX 时，系统会要求你做一些设置，你只需配合屏幕上的提示，一一依照你的实际情况选定，它就会生成一个 TELIX.CNF 的设置文件，以后再运行就会直接进入 TELIX 中了。

Telix 的设置：当你进入 Telix 后，按 Alt+Z，可以进入"铁力士线上帮助"菜单。你可以籍此而了解到 Telix 的大部分功能。现在，让我们调整一下 Telix 的设置参数。为了配合高速 MODEM，最好能将 XON/XOFF 软件流量控制、CTS/RTS 以及 DSR/DTR 硬件流量控制打开，方式是进入 Telix 后按 Alt+O 进入 Telix 系统设置菜单，然后按"T"进入"终端模式的设置"菜单，将"J"、"K"、"L"三项的设置都设成"ON"，然后按"Enter"回到上层菜单，再按"W"将更改后的结果保存起来即可。这样改动后，使用高速 MODEM 上下传输文件时经常发生错误的情况可以得到改善。在 Telix 内置的传输协议中，只有 ZMODEM 具有断点继传的能力，但在 Telix 的缺省值中，ZMODEM 的断点继传开关通常是处于"OFF"状态。这时如果重复下载同一个文件时，系统会自动更改扩展名以避免覆盖掉原文件。为了打开断点继传功能，同样让我们进入 Telix 系统设置菜单，按"P"进入"通讯协议的设置"菜单，将"I"、"J"两项都设为"ON"，则在传输中遇到文件名相同的话，就会认为是上次未传完的文件，而主动帮你将文件继接起来，这时你会在传输小窗中看到令人咋舌的传输速度。这个功能对于电话线路条件不好而在传输文件时经常断线的时候能帮你节省时间和电话费。



▲天堂站的主菜单

访问 BBS 站，不管是获取最新软件还是与大家进行信件交流，都要使用通讯软件的上/下载功能。上载，英文为 UPLOAD，简称为 U/L；下载的英文为 DOWNLOAD，简称为 D/L(以后皆以 U/L 代表上载，D/L 代表下载)。实际情况表明：一个新手往往会因为不会使用 U/L、D/L 功能而导致很长时间不得其法。网友 Dai Jun 曾对 U/L 和 D/L 做过精辟的论述："U/L 和 D/L 成功与否，与'速率、协议、路径'三者是否一致息息相关。"下文将紧紧围绕这三点进行详细阐述，希望对你有所帮助。

我们以 14400bps 的 MODEM 为例：

速率：先进行系统基本设置。进入 Telix 后，按 Alt+O，在"Telix 系统设置菜单"中，按"T"进入"终端模式设置"菜单。按"A"，选择您所使用的通讯端口(如 COM1、COM2 或 COM3……)。通讯端口选定后再选择速率，您可以选 19200。您会发现，在此没有 14400 这个选项，这不要紧，把 19200 当成 14400 使用就行了。"那我选 38400 可以吗?"你可能要问。对此，我的回答是"不行！"因为选用 38400 是造成传输效率大打折扣的原因之一，除非你的 MODEM 支持最高速率在 28800bps 以上。速率选定后，其它几个参数设置分别为：同位元设为 None，资料位设为 8，停止位设为 1。最后，保存设置结果。以上设置完成后，接下来要做的是对"拨号目录"进行设置。按 Alt+D，进入"拨号目录"，按"→"，选定屏幕最下一行的"EDIT"，分别编辑每个 BBS 站的拨号资料，注意一定要把"最高速率"设置为 19200。(实际上，您会发现，我们已经为您将所有的站台目录调整好了。)

协议：这里所说的协议，是指传输协议。在协议的设置上，唯一的要求是站台端与用户端一致，即在站台设置的是什么通讯协议，用户端也设置什么通讯协议。设置的方法是：上站前，编辑"拨号目录"，将每个站的预设传输协议设置为 ZMODEM。连上 BBS 站后，选定要 D/L 的文件，按菜单的提示，按 D/L 功能键，一般是"D"，第一次会出现一个通讯协议选择菜单，这时，按提示选择一个即可。我们强烈建议您使用"ZMODEM"，即按在通讯协议选择菜单出现时选择"Z"。总之，站台与用户间的协议保持一致是文件传输成功的关键。同理，U/L 时也要注意传输协议保持一致。

路径：这里所说的路径包括两个，分别是 U/L 和 D/L 路径。首先，我们要在 Telix 目录中，分别建立两个子目录：DOWN 和 UPLOAD。然后按 Alt+O，在"Texli 系统设置菜单"中按"F"进入"文件名称及其路径"菜单，按"A"设置下传文件的存放路径，输入"\TELIX\DOWN\"，回车；再按"B"设置上传文件的存放路径，输入"\TELIX\UPLOAD\"，回车，保存设置内容。于是，路径就设置好了。以后 D/L 的文件都保存在\TELIX\DOWN\目录中。如果您想 U/L 文件，把您想要 U/L 的文件拷入\TELIX\UPLOAD\中再拨号上

站，能够为您节省一点连线时间。

TELIX 的使用：设置好 Telix 后，下面就是如何用 Telix 拨号连接一个 BBS 站了。

以北京天堂资讯站(Paradise BBS)为例：

进入 Telix 后，按 Alt＋D，用“↑、↓”键选择“Paradise BBS”，用“←、→”键选择 Dail，然后回车，这时，MODEM 就会拨“6818－8822”。由于天堂资讯站目前只开通一条外线，每日上站人次超过 180，通常你会听到占线的忙音。别担心，只要你的 MODEM 能够自动识别忙音，在四声忙音后，MODEM 会自动再次拨号，一直到拨通为止。拨通后，你会听到 MODEM 发出一阵忽高忽低的声音，这种声音称之为“握手信号”。顺利连上线后，你会听到计算机发出的提示音。这时，系统会提示你按任意键。几秒钟后，你的屏幕上会出现提示：“按[ESC]进入 BBS”，或“稍待片刻……”在你按过 ESC 键后，BBS 站自动加载 BBS 系统，于是，神奇的旅程开始了……

由于 BBS 站上的所有菜单是互动的，你要做的，就是依照提示进行操作。关于如何使用 BBS 系统，我们将会在下期中给大家做详细介绍，你如果等不及，可以先行摸索，实际上，这并不是件难事。

给大家介绍了这么些，如果你还不过瘾，再给您介绍一点使用 Telix 的小窍门。下面以问答的形式进行，“Q”表示问题，“A”表示回答。

Q：我想在当向天堂资讯站拨号时拨不通的情况下，自动拨另一个 BBS 站的号码，应该怎么做？

A：进入 Telix 后，按 Alt＋D，用空格键选择您想要拨叫的几个站台。您会看到，在您选择过的站台前，会出现“▶”符号。然后选择 Dail，Telix 就会在拨不通时依次拨您选择过的 BBS 站台电话，直到拨通一个为止。

Q：我已经拨通了天堂资讯站，但在 MODEM 还没有握完手时，就自动切线再次拨号，这是怎么回事，应该怎么解决？

A：这是因为 Telix 的拨号等待时间设置过短，将它调长一些就行了。方法是：在进入 Telix 后，按 ATL＋O，再按“M”，进入“MODEM 参数设置”菜单，按“K”，将拨号等待时间调整到您需要的长度（缺省值为 30 秒），然后保存退出。

Q：连接上 BBS 站后，我想将屏幕上的一些文字截下来，应该怎么做？

A：按 Alt＋L，系统会提示你输入一个文件名，如 PARADISE.BBS。输入文件名后，您在屏幕上看到的东西都会保存在 PARADISE.BBS 文件中。另外，如果您只想保存一屏内容，按 ATL＋I，当前屏幕上的内容就会保存到一个叫 TELIX.IMG 的文件中。

Q：我的电话线路是脉冲式的，如何拨号？

A：进入 Telix 后，按 Alt＋O，再按“M”键进入 MODEM 参数设置菜单，按“B”将“拨号前置代码＃1”设置成 ATDP 即可。

Q：我想使用 Telix 与朋友点对点传输文件，应该怎么操作？

A：先假设您是传送方，您的朋友要做的，是在进入 Telix 后，按 Alt＋M，选“A”，Telix 会送出一个命令到 MODEM，将 MODEM 置于自动应答状态。然后您拨叫朋友的号码，握手成功后，按 Alt＋U 或 Page Up 键，先选择传输协议，建议用 ZMODEM，然后在上传菜单中选定您想传送的文件，回车后再按 F10，传输开始了。要注意的是，您朋友那儿也必须将传输协议设置为 ZMODEM。让您感到十分方便的是，在使用 ZMODEM 传输文件时，接收方几乎不需要做任何事情。传输完后，您想和朋友进行键盘对话，按 Alt＋Y，那就开始吧。

Q：我进入了一个 BBS 站，选择进入一个菜单后，不能使用“↑、↓、←、→”及 F1～F10 键选择命令，怎么办？

A：这是因为有些 BBS 站加装了的外部程序，需要 Doorway(Doorway 是一种与通讯有关的专用程序）的支持。这时，按 ATL＋＝准没错。

Q：我如何得到 Telix 通讯软件？

A：此软件可从天堂站下载，也可与大众软件杂志社联系，请记住，Telix 是一份共享软件，您获得它不应该超过 30 元人民币。

Q：我还有一些问题，怎么得到答案？

A：进入 Telix 后按 Alt＋Z，您会得到关于 Telix 的大部分答案。或者上 BBS 站后给大家写信提出你的问题吧，注意收信人为 ALL；问我也行，我的 ID 是 River Pan。

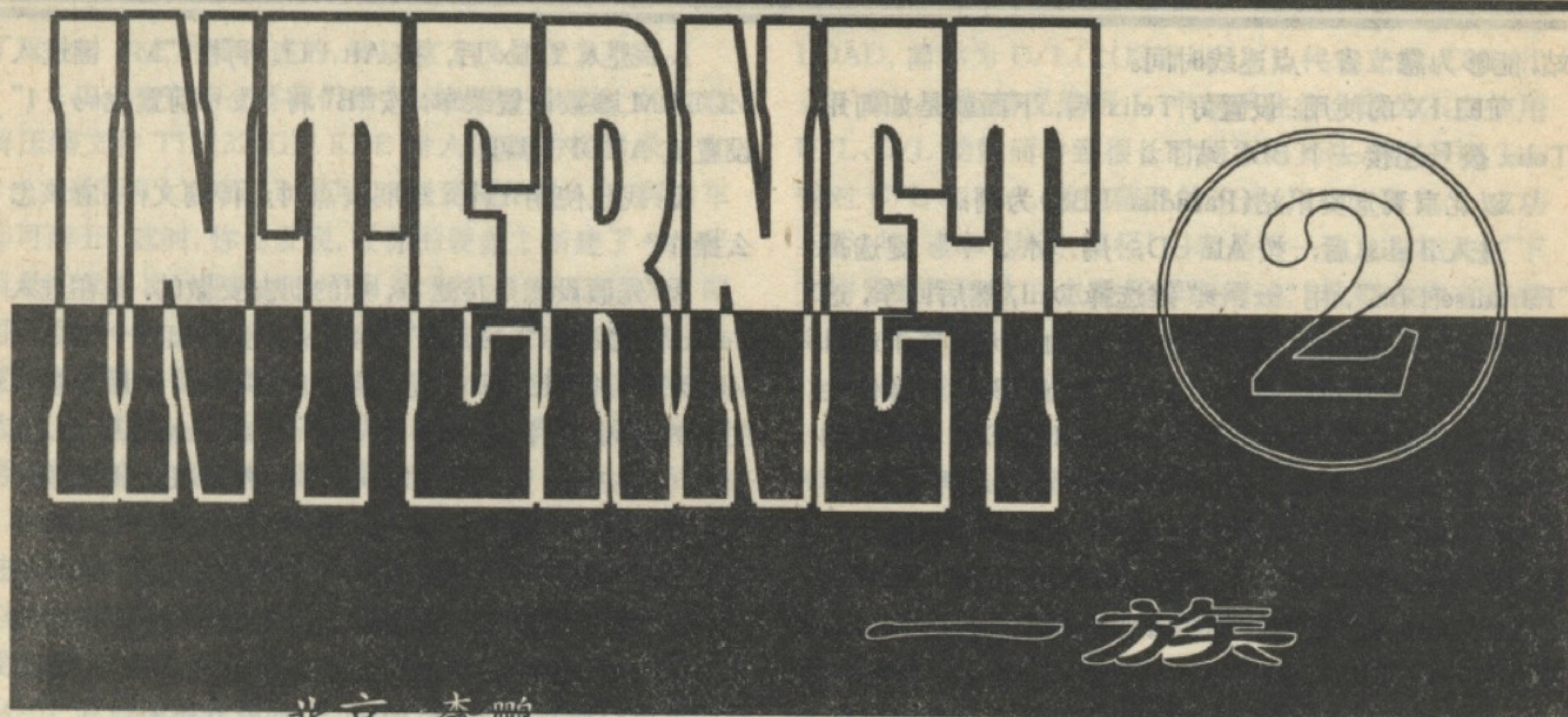
最后，祝您顺利学会使用这个通讯利器——Telix。在下一讲，我给大家介绍如何使用 BBS、在 BBS 中应该遵守的规则，如何使用电子邮件与大家交流以及一个十分重要的离线邮件阅读系统——蓝波快信(BLUEWAVE)。如果您在阅读本文后有何指教，欢迎与我联系。

ile　onnect　ettings　acro　F1-Help　|　$　38400,8N1　09:40

Li Shuyi	2	9600	20:59	21:07	1	徐州-李淑宜
Xiao Jian	2	9600	21:12	21:19	29	quit
Eric Ding	2	14400	21:20	21:24	151	北京 皂虎路33号
Fan Li	2	14400	21:26	21:27	36	北京海淀区稻香园
Cheng Hao	2	14400	21:28	21:32	63	北京复外真武庙6里
Guan Weidong	2	14400	21:33	21:34	156	北京首都机场
Wang She Hai	2	14400	21:37	21:53	9	北京
Eric Ding	2	14400	21:54	21:56	152	北京 皂虎路33号
Fan Dalin	2	14400	22:06	22:10	52	北京宣武区
Bushmaster QI	2	9600	22:13	22:20	1	北京丰台-钱力
Li Xiaoqi	2	14400	22:21	22:21	2	北京/朝阳-李晓齐
Bushmaster QI	2	9600	22:28	22:31	2	北京丰台-钱力
Xenix Zhang	2	9600	22:35	22:46	1	北京/海淀-张辛
Joddy Yu	2	9600	22:48	22:49	1	Beijing-袁杰
Fan Li	2	14400	22:50	22:51	37	北京海淀区稻香园
Chen Zhen	2	28800	23:01	23:11	1	Chengkdk
Cai Xu	2	31200	23:11	23:18	207	北京大兴县地方税制
Chu Wei	2	14400	23:20	23:23	12	北京/海淀-楮维
Aaron Jiang	2	28800	23:27	23:36	11	北京-江岷
Wang Ke	2	14400	23:37	23:51	12	北京/海淀-王可
Ge Wenfeng	2	14400	23:52	23:52	5	北京/朝阳-葛文锋
Dark Sun	2	14400	23:54	23:58	145	北京《大众软件》

按〈Enter〉继续

◀今日上站用户



北京 李鹏

二、芝麻开门

(一)加入 INTERNET

上次简单的说了一些关于 INTERNET 的基本概念，相信有些读者已经跃跃欲试了。其实加入 INTERNET 十分简单，并不象许多人想象的那么复杂。您只要找到一个当地提供 INTERNET 服务的公司(INTERNET SERVICE PROVIDER，简称 ISP)即可入网。人网的手续并不复杂，只需要带自己的身份证或护照就行了，并不需要电话合同(因为您可以用任何一部电话进入)；其它就是预交一笔定金(各个公司规定的不同)和签署一份遵守 INTERNET 上法规的保证书。由于自己的身份证已被登记在案，所以在网络上的任何违法行为都能被查获且列入"黑名单"，所以千万不要以身试法。

现在的 INTERNET 服务公司为数不少，收费方法也不尽相同，提供的服务自然也有区别，用户可以选择适合自己的公司入网，参考的条件主要有以下几方面：

1. 收费

ISP 的收费一般包含有两种：

第一种是初装费、安装调试费和软件费等一次性付清的费用。它们一般在用户刚入网时交一次即可。初装费是 ISP 为新用户增加一个帐号所收的费用，从 0 元(免费！)到 1500 元(天价！)不等，安装调试费是 ISP 为用户安装调试软、硬件以联通线路的费用，在用户能自行安装的情况下可以免收。如果用户申请的是专线，那还包括铺设光缆等工程的费用，软件费就是用户购买 ISP 所提供的 INTERNET 应用软件所付的费用，当然也可以不买，甚至有些公司是将一些自由软件免费奉送的。这些软件多是套装 INTERNET 工具，可以实现多种功能，应付 INTERNET 的日常操作足矣，免去了用户去到处找寻的麻烦，对初学者十分有用。不过您在使用 INTERNET 一段时间之后，就会发现在 INTERNET 上有许多功能更强的免费软件可以下载，前提是您有时间和精力去找。

第二种是用户使用 INTERNET 线路所付的费用。用户有了自己的帐号后即可使用 INTERNET，除了要按正常的电话计时而向电话局交电话费外，还要付给 ISP INTERNET 使用费。这个费用和电话局无关，要直接向 ISP 交付，各个公司的计费方式很不相同。广泛采用的是先预交一笔费用，然后按使用的小时数收费(不足一小时也按一小时算)，每月结算一次，称为月费，在 15 至 25 元左右。也有规定一个时限，在时限内统一收费，超过时限再按小时单独计费的。当用户预交的费用到达一定底限时 ISP 会通知你再交一次费用，而且用户预交的费用越多，平均每小时收取的费用越便宜。有些公司还有优惠政策，例如节假日和夜间减半等等。这种方式又分为有、无底限两种。有底限是指无论用户本月使用与否，都要收取一个最低使用费；无底限是用户按实用小时数收费，若未使用则不收费。其它交费方法还有每月固定交一笔费用可无限时使用及按年计费等等。

除了上述两种费用，还需交纳些杂费，例如申请静态 IP 地址再交一笔不小的费用(不特别说明的话，ISP 一般只为个人提供动态 IP 地址)。在用户得到帐号后会在 ISP 的服务器上分配到一定的硬盘空间(从 0.5 兆到 2 兆不等)，这个空间是为了存放电子部件等用的，不用单独交费。但若您需要更大的空间时就要再交纳租金。有些公司还对用户下载资料的大小单独收费。

2. 服务

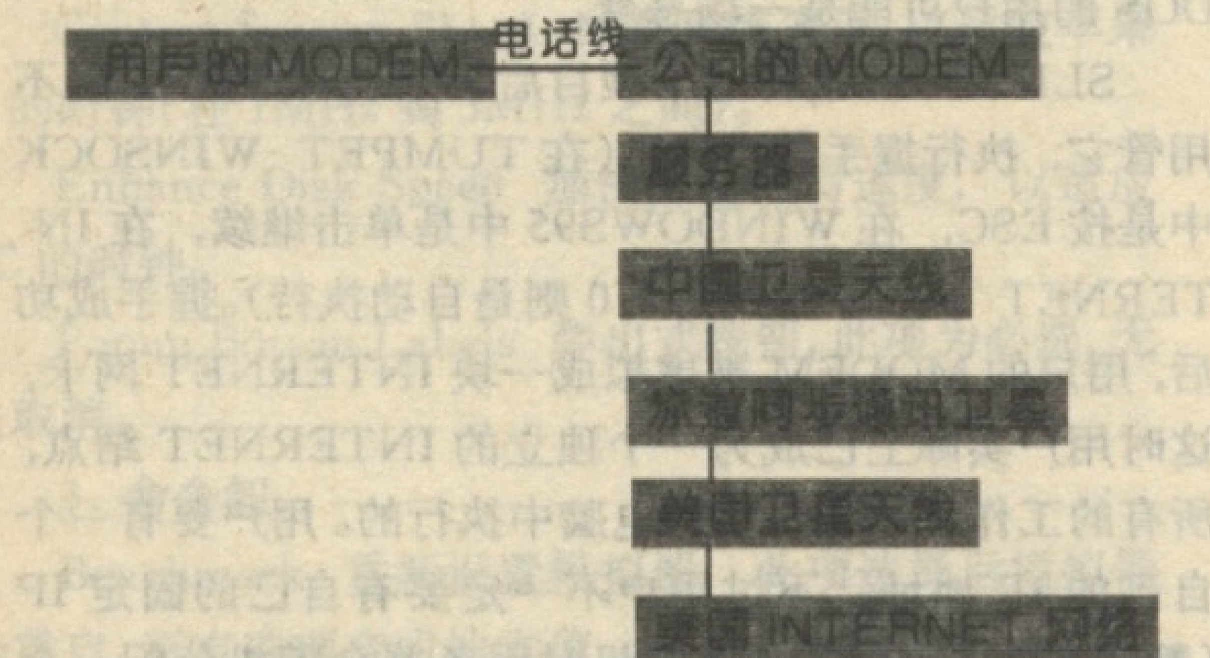
ISP 一般会为用户提供 INTERNET 上的全部基本服务，通常有电子邮件（EMAIL）、远程登录（TELNET）、超文本浏览（WWW）、新闻组（NEWSGROUP）等等。这些服务并不一定都是您加入的 ISP 提供的，它们一般只提供访问的权限和系统，用户实际上使用的是 INTERNET 上的公共服务。从这点上讲选择哪个 ISP 并不重要，因为一旦进入了 INTERNET，所有的公共服务无需付费都能使用，哪怕是某个 ISP 的独特公共服务也不例外。但有些 ISP 提供一些特别的服务，例如电子公告板（BBS）、语音信箱（VOICE MAIL）、发送传真（FAX MAIL）。这些不是公共服务，所有外人无法使用，或付费才能使用，这才是各个 ISP 之间的区别。

因为某些特别的原因，ISP 不提供某些服务，所有用户无法访问 INTERNET 上的这类服务。有时用户得到的权限受到限制，例如某个公司的用户要交纳 1500 元初装费才提供电子邮件的服务，要再交 1500 元才提供超文本浏览的服务。用户在入网前一定要问清楚。

上文说过用户接入 INTERNET 有三种方式：TERMINAL、SLIP 和 PPP。TERMINAL 的优点是无需特别的软件即可使用，且系统权限较大；SLIP/PPP 是访问 WWW 所必须的。ISP 本应同时提供这三种服务，但出于安全考虑或没有相应的设备，可能舍去其中一、两种。用户应跟据自己的需要来选择。

3. 技术

以国联在线网络有限公司为例，将用户接入 INTERNET 的过程如下：



由于国内的电话线路的技术因素，用户无法象美国一样享受光缆的流畅速度，但 14400bps 基本能达到，实际上 ISP 为了节省资金可以使您的 28800bps 的 MODEM 跑 2400bps 的速度。从上图可以看出有以下几个方面决定 ISP 服务的质量和速度：

（1）拨号线路数：它分普通线路（给用户许多电话号码，一个拨不通换另一个）和中继线（只需一、两个电话号码，可自动侦测空闲线路）两种。拨号线路越多，能同时接入的用户越多。如果一个 ISP 仅有十几条线路，却有成千上万个用户，那每个用户拨入的概率就大大降低。接入线数量越多越好，最低也应有 50 条。

（2）ISP 接入 MODEM 的速率。如果您的 MODEM 是 28800bps 的，而 ISP 接入 MODEM 只要 14400bps，则实际传送速率仅有 14400bps，就低不就高。同样接人的 MODEM 要支持 V．42 等通讯协议才能实现纠错功能。通常 ISP 使用的都是支持 V．42 的 14400bps 的 MODEM，说是考虑到北京现在的线路质量，这也就是为什么老有人说没必要买 28800bps 或 33600bps MODEM 的原因。不过据某位负责北京信息工程的人士透露，北京市内现已铺设了 30 公里的光缆，郊区也有 15 公里。一旦它们正式启用，那速度上就会有显著的改善了。

（3）出口速率。ISP 所谓的直通专线就是租用了固定带宽的通讯频道来传送资料。中国现阶段 ISP 的出口速率有 64K 至 128K 等几种，就带宽而言还不够。各位可以算一下，如果一个 ISP 有 100 条拨号线路，出口速率是 64K，在高峰时 100 个用户同时上线：

$$64 \div 100 = 0.64 (K/s)$$

远未达到 14400bps 的 MODEM 应有的速度。

4．其它

还有就是 ISP 是否提供 24 小时咨询，开办 INTERNET 培训班，为用户提供 INTERNET 使用手册和其它技术资料，这些很能看出 ISP 对用户的态度。

（二）花钱买了什么

当您在一个 ISP 处办理好手续，成为一个正式用户后，您别忘记索要合同书。这是您得到帐号的凭证，以后交费时要带去。如果帐号出现异常（密码变化、帐号被删除），可以此证明自己是此帐号合法的用户并要求服务。另外您还要问清一些软件设置所需要的参数。

1．拨人号码（PHONE NUMBER），这是用户进行拨号入网所使用的电话号码。

2．帐号（USERNAME），又称用户名，这个您可以自己定，不过要 ISP 认可才行。简单的说就是您登录到 ISP 服务器上时使用的名称。每一个帐号代表用户对该系统的使用权。

3．密码（PASSWORD），为识别您是这个帐号的合法使用者而设置的口令。

4．服务器名称（DOMAIN NAME SERVER），包括域名地址（DOMAIN NAME）和服务器数字地址（IP ADDRESS），有时还有一个后备服务器地址（ALTERNATIVE DOMAIN NAME SERVER），当主服务器忙碌或无法正确联入时使用。

5．用户地址（IP ADDRESS），使用动态虚拟地址一般用 0.0.0.0，一但联通系统会自动更改，静态 IP 地址各不相同。

6．电子邮件地址（EMAIL ADDRESS），您的帐号名称加上主机的域名地址就是您的电子邮件地址。例如《大众软件》的帐号是 pop，所在服务器为 iuol.cn.net，

电子邮件地址即为 pop@iuol.cn.net。这个电子邮件地址就是您在 INTERNET 上独一无二的“身份证”。INTERNET 上其他的使用者要发送信件给您的话，所要指明的就是您的电子邮件地址。

7. 网络护罩(NETMASK)，一般为 255.255.255.0。

8. 网关(GATEWAY)，一般为 0.0.0.0。

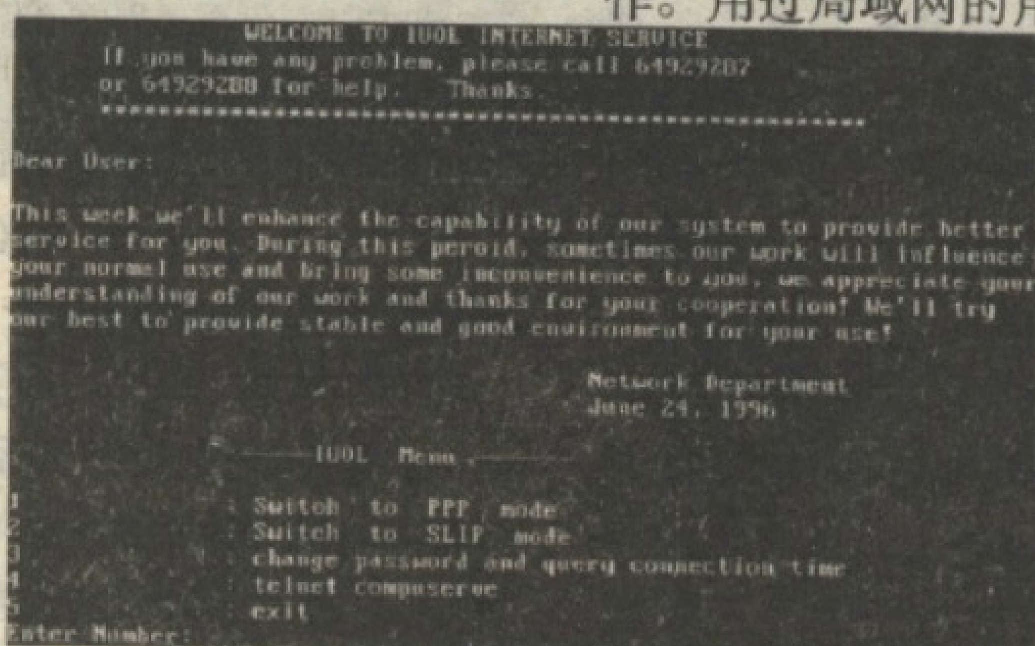
9. 终端类型，有 VT100、VT220、ANSI 等多种，一般选 ANSI 即可。

10. 电子邮件主机名称，有 POP3 EMAIL HOST 和 SMTP RELOY HOST 两种方式。一般是在域名地址前加“mailhost.”。这是在 PPP 方式下取信时使用的。

11. 取信方式(SEND MAIL BY)，有 POP3(和《大众软件》的 POP 无关)和 SMTP 两种。

12. 新闻组主机名称，一般是在域名地址前加“news.”。

13. 主页(WWW)，一般是在域名地址前加“www.”，不过有的 ISP 没有自己的主页。



▲国联拨入界面

这些信息看起来很繁琐，但必须要问清楚，因为在许多的 INTERNET 应用软件中都要设置其中的部分或全部。

(三)开始联线

使用 INTERNET 并不难，难的就是初期的设置和联接。一但连通则随时都有在线的帮助信息，WWW 更是傻瓜型的操作，使用过 BBS 的用户更能得心应手。

由于个人用户常用的是拨号人网，所以一定要有一个拨号程序。这个程序并不难找，实在没有可以用 WINDOWS 的终端仿真。拨号程序如果不支持 TCP/IP 协议，那么仅能进行 TERMINAL 的连接，无法进行 SLIP 和 PPP 联接。

在拨号程序中键入 ATDP(T)电话号码，即可开始联接。如果对方是中继线，只需用一个电话号码，若有空线就能自动接通；如果对方是普通电话线，有许多号码，那只好一个一个地试着来找空闲线路。接通后 MODEM 会发出长时间的刺耳鸣叫，说明对方的 MODEM 进行了应答。接着对方主机会出现提示“LOGIN”，这是要求用户输入自己的帐号名；回答后又问“PASSWORD”，回答自己的密码即可。这时如果注册正确，系统会弹出一个菜单，让用户选择，大都是如下格式：

1. RL PUBLIC(即 TERMINAL 方式。在有些系统中写成 TELNET，即远程登录到 ISP 服务器上之意。)

2. PPP(点对点协议。)

3. SLIP(串行连接协议)

用户根据自己的需要选择相应的项目即可。在某些 ISP 的服务器上这些选项可能有些不同，还可能有些其它的功能(例如查看使用时间、变更密码)。还有些服务器不用用户选择，直接进入 TERMINAL 状态，用户要执行一个特别的程序才能切换到别的状态。

TERMINAL：可以说是用户远程登录到 ISP 服务器上，自己的电脑变成了对方的终端。这时用户控制的是服务器而不是自己的电脑，所看见的文件是在服务器上而不是在自己的电脑上。用户实际上没有自己的 IP，只是利用服务器的分时操作系统操作服务器进行工作。用过局域网的用户一定很熟悉这种方式，服务器为用户规定了一个使用权限，用户可以在权限之内使用服务器的资源。由于服务器联接了 INTERNET，所以用户就能够使用 INTERNET 了。用户可以使用服务器上现成的 MAIL、TELNET 等程序进行操作，操作的结果都将储存在服务器的硬盘上，用户要再费一道手续才能取回到自己的电脑上，把用户的电脑当作终端来处理，仅能显示服务器的工作状态。这个方式不需要用户的电脑支持 TCP/IP 协议，使用普通的通讯软件即可。由于服务器使用的多是 UNIX 操作系统，对用惯 DOS 的用户可能是一场恶梦。

SLIP/PPP：选择这个项目后会出现一堆乱字符，不用管它，执行握手程序即可(在 TUMPET WINSOCK 中是按 ESC，在 WINDOWS95 中是单击继续，在 INTERNET IN A BOX 2.0 则是自动执行)。握手成功后，用户的 MODEM 被虚拟成一块 INTERNET 网卡，这时用户实际上已成为一个独立的 INTERNET 结点，所有的工作都是在自己的电脑中执行的。用户要有一个自己的 IP 地址，不过用户不一定要有自己的固定 IP(静态 IP)，可以在每次联机时服务器会随机分配一个 IP(动态 IP)给用户使用。这个协议的好处是多个用户可以共享有限的 IP 资源，不用为每个用户分配一个 IP。

由于点对点协议速度快，可以传送声音和图像，操作方便，所以用户一般都使用它。使用点对点协议的用户，其电脑的操作系统一定要支持 TCP/IP 协议，用普通的通讯软件是不行的。在 DOS 下支持此协议的软件很少，所以大家一般用 WINDOWS 来上 INTERNET。普通的 WINDOWS 3.X 并不支持 TCP/IP，所以有了一种叫 WINSOCK 的软件专门为 WINDOWS 提供 TCP/IP(不过不能用 WINDOWS 自己的终端仿

真拨号，要用WINSOCK自己的拨号程序)。在WINDOWS 95/NT上已经内置了的TCP/IP，支持32位的WINSOCK。注意32位的WINSOCK和16位的WINSOCK不能通用，所以在WINDOWS 95下最好使用32位的INTERNET工具。这类工具多的数都数不过来，例如INTERNET IN A BOX 2.0包含了最常用的几个INTERNET工具，不过不如TUMPET WINSOCK方便快捷，而且多能在网上找到免费版。

连通成功后用户不用再管拨号程序，只需运行在自己电脑上的INTERNET应用软件即可。例如想浏览WWW可使用NETSCAPE，想玩MUD可用CRT，这些工具会自己和WINSOCK转换资料。





◆INTERNET上的世界

(上接18页)

Control System Speed　减慢系统速度，以适应苹果Ⅱ的时钟(在1MHz到5MHz之间)。

Enhance Disk Speed　加快磁盘读写速度，以适应PC的时钟。

Popup Botton Labels　弹出式按钮，此项为必选，无法取消。

3．命令钮

Benchmark　重新设置模拟器，此项选择后模拟器会重启，所有选项变成缺省值。

Recalibrate　模拟器关闭数秒，然后重新出现。

第九个图标是状态图标，无法选择。在这里有1号2号驱动器的工作状态指示灯，红为正在工作，绿为停止工作。如果模拟的是苹果Ⅱ e的话，还有一个大小写状态指示灯(苹果Ⅱ e的命令有大小写之分)，亮绿为开，暗绿为关。

诸位可根据自己的实际情况进行选择设定，下面来看看使用方法。

首先让我们想一想，在PC上如何运行软件，对，把磁盘插入驱动器内，同样的动作在模拟器上是选择1号驱动器的图标，这时会弹出一个标准的文件控制对话框，找到想要运行的软件，确定后1号驱动器的图标下会出现此软件的名称。咦，为什么画面还是没有变化？哈哈，你忘了苹果Ⅱ需要重新启动才能读磁盘吗。用鼠标点一下第二个图标(正在“逃跑”的苹果)，然后……怎么样，是不是比DOS版容易得多，毕竟WINDOWS的目的就是要使PC的操作趋于简单、明了。

最后需要说明一下，虽然WINDOWS版的模拟器支持两个驱动器，但如果软件不支持的话，仍然需要换盘。另外，WINDOWS 3.1必须装有WIN32S以及色彩设为256色才可运行。

四、结束语

平心而论，苹果Ⅱ(Ⅱ e)模拟器的速度与效果要比其它的模拟器好，其实道理很简单，以几十甚至几百兆赫的电脑去模拟一个只有几兆赫的电脑能不快么，至于效果笔者感觉DOS版的模拟器更象苹果Ⅱ，你所看到的以及你所操作的都是苹果Ⅱ的那一套东西。而事实上WINDOWS版的模拟器做得更好，象更换磁盘这样的操作在DOS版是不可能做到的。哩哩啦啦地终于说完了，那么这次的苹果Ⅱ之旅就到此为止吧，下期更有精彩内容，敬请期待哟。

PC 机上的模拟器(一)

苹果Ⅱ(Ⅱe)模拟器

北京　王旭

一、苹果家族的历史

如同昨日黄花般的苹果Ⅱ型电脑（简称苹果Ⅱ）在沉寂数十年后，再度“复活”于曾经打败它的PC电脑上。这要得助于最近在PC电脑界刮起的一阵“怪风”

```
]
]CATALOG
SYSTEM DISK 410
*A 002 SYSTEM
*B 007 DOS-UP
*B 071 COPYPLUS
*B 003 I/O STAR 3.0
*A 003 BOXES
]
```

——用PC电脑模拟其它机种。其实此道由来久矣，数年之前就有过PC电脑上插硬件来模拟任天堂，但早已无音信。此次重来，是以软件模拟为主。先后已有GAME BOY掌机、任天堂、超级任天堂、PC－9801(软硬结合)、麦金托什等机种的模拟器出现，再加上现在的苹果Ⅱ模拟器，真不知今后还会有多少机种步人此道。

说到苹果Ⅱ那真是……什么！你不知道，那麦金托什总该知道吧，这个由苹果公司制造以打倒PC一统个人电脑世界(“No! 我绝不允许! ! ! ”抱歉，这是我的PC电脑在大吼，继续，继续)为己任的家伙，其前辈就是苹果Ⅱ。其实，苹果家族亦曾风光一时，苹果Ⅰ的推出无疑算是世界上第一部真正意义的个人电脑，劳苦功高，所以我们只能在博物馆里或收藏家手中见到它。苹果Ⅱ的推出则更加巩固了苹果家族的地位，以其8位的处理器(不要笑)，180KB容量的单面软驱（不要……)，64KB的内存(不……)，固化的BASIC及6502汇编(……)赢得了用户的信赖，更得到了软件公司的支持，并为其制作了大量的工具、应用、教学、娱乐等软件。那时的苹果Ⅱ如日中天，其情景就象现在的PC一样。之后，苹果公司又推出了苹果Ⅱ的改进型——苹果Ⅱ＋或称为苹果Ⅱ plus的新机型。它与苹果Ⅱ完全兼容，也是国内著名的中华学习机的原型，中华学习机“火爆”之时，相信凡是经历过80年代的玩家都有体会，而苹果Ⅱ＋则成为苹果家族中使用最广泛的机种。不过，刚才哈哈大笑的读者一定会说：“8位机，64KB内存也太低了。”不错，当时有不少软件公司提出了这个问题，所以苹果公司再次推出了新的机型——苹果Ⅱe，它也与苹果Ⅱ完全兼容，但当其零号槽插入64KB的专用扩展卡后，就有了128KB内存、自动80列显示及双倍高分辨率，这个分辨率已较当时PC的CGA显示方式为高了。那么苹果Ⅱe与苹果Ⅱ的区别是什么呢，就象386与286一样，286的软件386能运行，386的软件286就未必能运行了。由于苹果Ⅱe的性能高于苹果Ⅱ，所以苹果公司放弃了苹果Ⅱ，改为支持苹果Ⅱe(很象现在的INTEL)。

至于后来，不用笔者多说，苹果终被PC打败，苹果Ⅱ成了历史名词，大量的苹果软件也成了垃圾，取而代之的是更多的PC软件，真是胜者王侯败者寇。那么现在出现的模拟器则使这些垃圾再次变成可用的软件。记得曾有人说过，苹果Ⅱ远比不上PC还模拟它做什么？这是没有经历过苹果时代的人所说的。在那个时代，一个画面粗糙、声音单调的游戏可以让无数的人为之“着迷”，例如《警察抓小偷》(又名《挖金子》或《超级运动员》)就曾出现在每一台苹果Ⅱ或中华学习机上，这在现在看来是不可思议的，所以，苹果Ⅱ(Ⅱe)模拟器的出现可以看作是怀旧，一种被无数PC软件包围而变得茫然的怀旧。

好了，叙旧到此为止，让我们进入主题。苹果Ⅱ(Ⅱe)模拟器分成两个版本，DOS版和WINDOWS版，前者只能模拟苹果Ⅱ，后者则可以模拟苹果Ⅱ与苹果Ⅱe，下面先来说说DOS版。

二、苹果Ⅱ模拟器 DOS 版

DOS 版的模拟器包含 5 个文件，其名称与作用如下：

APPLE.EXE　苹果Ⅱ模拟器的主程序。

APPLE.ROM　模拟苹果Ⅱ BASIC 环境的程序。

DISK.ROM　模拟苹果Ⅱ磁盘操作系统的程序。

DISK6A.DSK　苹果Ⅱ 1 号磁盘驱动器内容的映象文件。

DISK6B.DSK　苹果Ⅱ 2 号磁盘驱动器内容的映象文件。

苹果Ⅱ与我们现在使用的 PC 不太一样，它本身固化了 BASIC 语言，磁盘操作系统是附属，一开机就会直接进入 BASIC 环境，不象 PC 没有系统就无法使用（早期的 PC 在主板上也曾固化 BASIC，现在已经没有了）。要想进入磁盘操作系统，一是要有磁盘驱动器（最多支持两个）；二是要有磁盘（苹果Ⅱ的磁盘都自带操作系统，所以随便一张就可启动）。当驱动器与主机连接好并插入磁盘后，重新开机即可或是在 BASIC 下敲人 PR＃6 也可。

苹果Ⅱ的磁盘操作系统最常见的版本是 DOS 3.3（与 PC 的 DOS 无关），以文件的方式管理程序或文本，并且支持长文件名，也就是说文件名可以是一个句子，此功能 PC 上也只有现在的 WINDOWS 95 才提供，隔了这么久才有真不容易。苹果Ⅱ的操作环境有两种：一种是字符下的图形方式，与 PC 的 DOSSHELL 差不多；第二种是字符下的命令行方式，与 PC 的 DOS 一样，只是命令名称不一样。苹果Ⅱ的磁盘操作系统除此之外还有 PRODOS 与 CP/M 系统，前者与 PC 的 DOS 更为相近，文件有时间有日期，而后者就是 PC DOS 的前身。这些只是顺便一提，常用的还是 DOS 3.3。

以上就是关于苹果Ⅱ的基础知识，之所以写得这么详细，是因为模拟器模拟得太真实了，真实到连三键热启都给封锁了（苹果Ⅱ无三键热启），所以不做点准备，进入之后恐怕就只有干瞪眼了。那么诸位若是对上文有所了解的话（不必都了解，因为下面会更详细），我们就可以进入苹果Ⅱ的世界了。

启动程序后屏幕上方会出现“APPLE][”的字样，接着提示符会变成“]”，光标则变成一个大方块，这是苹果Ⅱ所特有的（苹果Ⅱ e 的光标是星号）。现在你可以把你的 PC 当成苹果Ⅱ了，敲一敲 DIR，果然没用，就让笔者告诉诸位几个常用的苹果Ⅱ命令吧。

LIST：列表命令，只能列出内存中的 BASIC 程序。

NEW：清除内存中的 BASIC 程序。

HOME：清屏。

CATALOG[,Ss][,Dd]：列磁盘目录。s 是槽口号，d 是驱动器号。

RUN：运行内存中的 BASIC 程序。

RUN 文件名[,Ss][,Dn]：运行磁盘中的 BASIC 程序，并把之载入内存。

BRUN 文件名[,Ss][,Dn]：运行磁盘中的二进制程序（汇编程序）。

SAVE 文件名[,Ss][,Dn]：把内存中的 BASIC 程序存储到磁盘上。

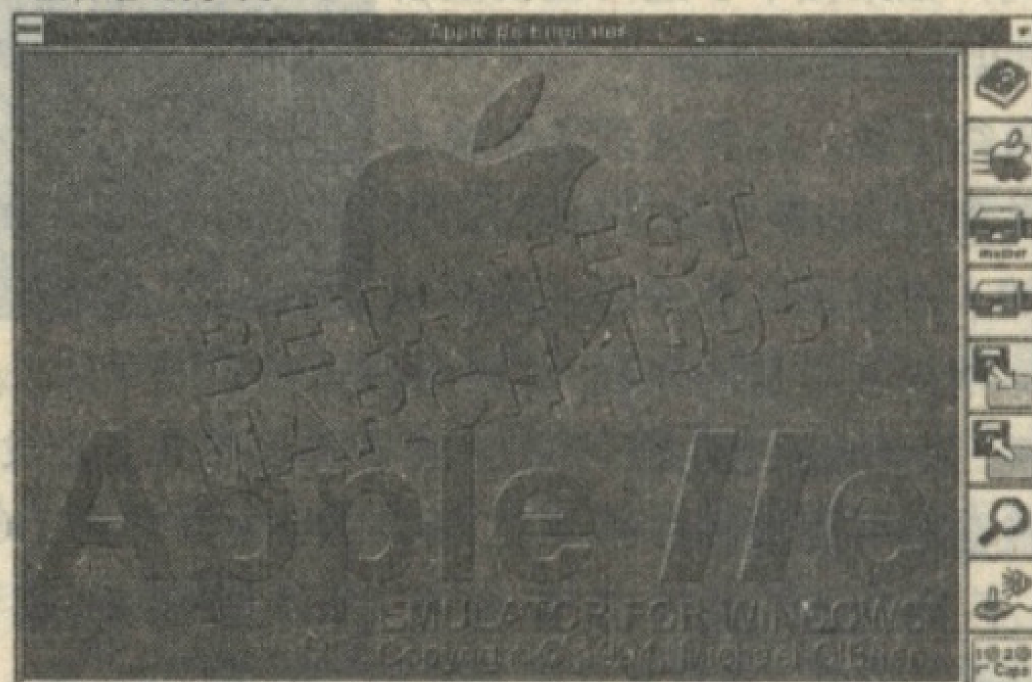
BSAVE 文件名，Aa，Ll[,Ss][,Dn]：把内存中的二进制程序存储到磁盘上。a 是起始地址，l 是长度。

CALL：调用苹果Ⅱ的汇编程序。

LOCK：给文件上锁。

UNLOCK：解除文件的锁。

RENAME 文件名 1，文件名 2[,Ss][,Dd]：把文件名 1 改成文件名 2。



DELETE 文件名[,Ss][,Dd]：删除文件，但不能删除加锁的文件。

PR＃6：启动磁盘驱动器。

INIT 文件名：将一张磁盘格式化，并把内存中的 DOS 和程序写入该盘。

好了，现在你可以使用你的“苹果Ⅱ”了，先 CATALOG 看看，屏幕上会出现 1 号驱动器中的内容：

SYSTEM DISK 410

*A 002 SYSTEM

*B 007 DOS-UP

*B 071 COPYPLUS

*B 003 I/O STAR 3.0

*A 003 BOXES

怎么样，不至于太陌生吧，那么解释一下：“*”代表此文件已被上锁，当然没上锁的文件就无此符号，“A”代表此文件是 BASIC 程序，“B”代表此文件是二进制程

序,后面的数字是此文件的长度,最后是文件名称。

接下来试着运行一个上面的程序,象"COPYPLUS"就是苹果Ⅱ里一个非常著名的磁盘操作程序,它提供了诸如拷贝文件、编辑扇区内容、恢复被删除的文件、查询起始地址、检查文件错误等功能,与PC的PCTOOLS不相上下。

如果不想运行磁盘上的程序,也可以试着自己编一些BASIC程序,"BOXES"就是用苹果Ⅱ BASIC编写的图像演示程序,我们可以从中比较一下苹果Ⅱ的BASIC与PC的BASIC有何不同。

用CALL-151可以进入苹果Ⅱ的汇编环境,这时提示符会变成"*",这与PC的DEBUG相同,而且命令更是一样,象G是执行、U是反汇编、P是跟踪等。想要退出的话很简单,CTRL+BREAK即可。其实在苹果Ⅱ里CTRL+BREAK(RESET)的中断级别很高,很多的程序都可用它退出。以至于有的程序专门加入了判断CTRL+BREAK(RESET)的语句,如果按下了这两键就重新启动,以防止被人跟踪。



再往下说,笔者就该说此缺点了。首先,以笔者来看,大凡用此模拟器的人对苹果Ⅱ软件的兴趣要远大于对苹果Ⅱ本身的兴趣,但是怎样运行别的苹果Ⅱ的软件呢,要知道在模拟器所模拟的苹果Ⅱ环境下是没有办法换盘的(驱动器在哪儿),看来只有在PC的DOS环境下把想要运行的苹果Ⅱ软件的名称改成DISK6A.DSK,如果有第二张则要改成DISK6B.DSK,如此方可。不过一张两张倒还可以忍受,数量多了就太累了。第二,声音太差,甚至还不如苹果Ⅱ自己发出的声音,虽然两者都是使用内置的扬声器。凡此种种,我们不禁要问难道就没有更好的么?答案是下文所要说的:WINDOWS版模拟器。

三、苹果Ⅱ(Ⅱe)模拟器WINDOWS版

此版适用于WINDOWS 3.1(用APPLEW31.EXE启动)与WINDOWS 95或WINDOWS NT(用APPLEWIN.EXE启动),两者并无本质区别,但与DOS版相比则其操作界面更为友善,一是有专门的图标以控制磁盘操作;二是声音可由声卡发出;三是最主要的,不必每次退出都按RESET了。

首次启动会出现那个鼎鼎大名的标志——一个被咬了一口的苹果(西方神话中的智慧之果),象征着人类通过电脑获得了第二次智慧。整个界面被分成两个部分,模拟苹果Ⅱ操作环境的部分占了绝大数,上面所介绍的操作在此都可使用,最右边的是图标控制部分,以竖行排列。下面是这些图标的说明:

第一个图标是一本书,这是使用说明。

第二个图标是一个正在跑动的苹果(谁要吃它?),这是启动功能,同PR#6。

第三个与第四个图标均是一个驱动器,这是一号驱动器与二号驱动器。

第五个图标是由一张磁盘和一个指向外边的箭头组成,这是一个极其强大的功能,它可以把苹果Ⅱ(Ⅱe)的磁盘内容传到PC上,不过需要把两者连接起来。

第六个图标是由一张磁盘和一个指向里边的箭头组成,此功能与上面的功能配合使用,可以把传到PC上的苹果Ⅱ(Ⅱ e)的磁盘内容转成映象文件供模拟器使用。

第七个图标是一个放大镜,这是跟踪功能,可以通过它了解到苹果Ⅱ(Ⅱ e)软件的编程技巧。

第八个图标是由一个游戏杆和一个扬声器组成,这是设置功能。包含有模拟器的机型选择、控制选择、声音选择等。具体内容如下:

1. 选择框

Computer: APPLE][+ 选择苹果Ⅱ+(即苹果Ⅱ)作为模拟机型。

APPLE //e 选择苹果Ⅱ e作为模拟机型。

Joystick:Disabled 不进行控制。

PC Joystick 以游戏杆进行控制。前提是WINDOWS 3.1有游戏杆驱动程序(WINDOWS 95是自带),当然还要有游戏杆。

Keyboard(standard) 以键盘进行控制,并且具有连发功能。

Keyboard(centering) 以键盘进行控制,无连发功能。

Mouse 以鼠标进行控制。

Sound:Disabled 没有声音。

PC Speaker(direct) 以PC内置的扬声器出声。由硬件直接控制。声音比较象苹果Ⅱ。

PC Speaker(translated) 以PC内置的扬声器出声。由软件进行翻译。

Waveform Device 以声卡出声。

2. 检查框

(下转15页)

高速磁盘缓存工具

北京　九个太阳

前言

“快、快、再快些”，诸位可不要误会，这不是在赛跑，更不要联想到《警察抓小偷》，这只不过是笔者在面对电脑处理大量文件时的一种心态罢了。当硬盘指示灯频繁亮起时，相信诸位与笔者一样不只是心急，更是心疼(可怜的硬盘)。虽然现在的CPU内部与主板上都有一定容量的内存作高速缓存（CACHE），但它们只与程序代码有关，不管磁盘文件操作，基于此就有了专为加快磁盘文件操作、减少磁盘读写而设计的磁盘高速缓存程序，一种以主机内存作为磁盘数据缓存的技术。

在介绍磁盘高速缓存程序之前，先简单地说一下它的工作原理。当磁盘高速缓存程序运行之后，它会介入DOS与磁盘之间，如果DOS要进行读操作，它会拦住发给磁盘的读命令，检查所要处理的数据，如果此数据在自己的缓存中，就把它直接交给DOS，省去磁盘操作，如果不在，则放DOS通行，并在DOS返回时把数据备份到自己的缓存里，等待下次操作；如果是写操作，磁盘高速缓存程序则把数据置人缓存，并返回给DOS一个完成的指令，等到适当的时候再把数据写入磁盘。不同的磁盘高速缓存程序在执行的细节和智能判别方法上有所不同，但原理大体一致。正是通过磁盘高速缓存程序的“强行接管”，才使得我们节省了大量的时间与资源。

最后笔者要声明一下，下文所指的DOS，如不做特殊说明都指的是微软的MS-DOS。

一、SMARTDRV

首先介绍的自然是大名鼎鼎的SMARTDRV，伴随着DOS成长的它也已经到了5.0版(DOS 6.22提供)，而且成为使用频率最高的磁盘高速缓存程序。想当年它还是个只能在CONFIG中挂载的驱动文件，现在则是“女大十八变”，做成了可执行文件，参数也增加了不少。下面是它的格式：

SMARTDRV [/X] [[drive[+|-]]...] [/U] [/C|/R] [/F|/N] [/L] [/V|/Q|/S]InitCacheSize [WinCacheSize]] [/E:ElementSize] [/B:BufferSize]

/X：所有驱动器停止写缓存，这个参数是为了数据安全而设定的。

drive：被指定的驱动器无写缓存功能，但有读缓存功能。

+：被指定的驱动器有写缓存功能，与上面的参数相反。

-：取消被指定驱动器的缓存，无法恢复，请慎用。

/U：不分配给光驱缓存，因为SMARTDRV给光驱分配的缓存会与其它光驱加速程序冲突，所以设此参数以兼容第三方产品。

/C：把缓存中所有数据写回磁盘，如果在数据未写回磁盘时重启机器，那么数据就会丢失，为了安全起见请常用此参数。

/R：清除缓存并重新启动SMARTDRV，当有错误时这是最好的方法。

/F：在提示出现前写回数据(缺省参数)，此乃安全模式。磁盘操作与写回数据依次完成，不会丢失数据。

/N：在提示出现前不写回数据，只有到了SMARTDRV认为机器空闲时它才会写回。

/L：SMARTDRV将自身载人高端，此参数与LH功能一样。

/V：显示SMARTDRV装人后的状态信息，例如各个驱动器的缓存大小，读写模式等。

/Q：不显示状态信息，甚至出错了也不显示。

/S：显示SMARTDRV的其它信息。

/InitCacheSize：指定作为缓存的XMS大小(单位KB)，最好在512KB以上，才能显示出SMARTDRV的

"威力"。

/WinCacheSize：指定作为 WINDOWS 缓存的 XMS 大小（单位 KB），这个参数不指定的话 SMARTDRV 会把 DOS 的缓存用作 WINDOWS 的缓存。

/E：ElementSize：指定元素大小（单位 BYTE）。

/B：BufferSize：指定缓冲大小（单位 KB），16KB 左右就够了。

作为 DOS 下的一个外部命令，SMARTDRV 要比它的兄弟 DOSSHELL 成功得多，这表明凡是对使用者有用的程序才有生命力。不过 SMARTDRV 有一个最大的弱点，载入后不能卸下，而其它的程序都提供了此参数，不能不说是一大遗憾。

附：SMARTDRV 的最简模式：

SMARTDRV [?]

?：指定字节数（最好在 512KB 与 2048KB 之间），如果不加此参数，程序将根据现有内存分配一合适的缓存。

此模式在下述程序中也可使用（NCACHE2 除外）。

二、NWCACHE

作为网络系统的大户，NOVELL 公司的 DOS 也提供了磁盘高速缓存程序—NWCACHE，并且不能与微软的 SMARTDRV 共存，如果先载入 SMARTDRV 再运行 NWCACHE，它会"强硬"地让你移走 SMARTDRV，看来 SMARTDRV 已经成为"公敌"了。NWCACHE 的格式分两种，一种是载入前的起始格式，另一种是载入后的控制格式，先来看前一种格式：

NWCACHE[MaxSize[MinSize]]　[drive[:][+|-]] [/Options]

MaxSize：最大的缓存容量（不能超过 7670KB）。

MinSize：最小的缓存容量（最好不要少于 512KB）。

drive[:]　被指定的驱动器有写缓存能力。

drive[:]+　被指定的驱动器有写延迟能力。

drive[:]-　取消被指定驱动器的缓存。

/Options：选项，如下所示：

/L　使用基本内存作缓存，用于保护模式倒挺合适。

/X　[=address]：使用扩展内存作缓存。

/E　使用扩充内存（EMS）作缓存。

在这里简单解释一下扩展内存和扩充内存的概念。在个人电脑发展之初，基本内存少得可怜（1M 以内），常使人感到不够用，于是就有了一种插在电脑扩展槽上的布满内存块的线路板，称作扩充内存，并由几个大的软硬件厂商联合制定了一套规范，用以管理扩充内存。但扩充内存要占用宝贵的扩展槽，而且还有其它的不便，所以随着电脑的发展，人们提高了 CPU 的寻址能力，使它可以寻址 1M 以上的内存，这便是扩展内存，如同扩充内存，它也有自己的管理规范 XMS。扩展内存的出现使得扩充内存逐渐消失，但以前用扩充内存规范做出的大量软件却无法在扩展内存规范下运行，为此 EMS 应运而生，它是一种用扩展内存模拟扩充内存的一种内存管理规范，在它的管理之下，那些软件可以象寻址扩充内存那样寻址扩展内存，从而解决了这个难题。到了现在，这两种规范已经成了标准，所以一说扩展内存就是指 XMS，一说扩充内存就是指 EMS。

/ML　将自身载入基本内存。

/MU　将自身载入高端内存

/MLX　将自身载入基本内存与 XMS 中，使用 DPMS（缺省参数）。

/MUX　将自身载入高端与 XMS 中，使用 DPMS。

/BL，/BU，/BE[=size]　指定缓冲区的大小与位置，/BL[=size]－载入基本内存；/BU[=size]－载入高端；/BE=size]－载入 EMS（单位 KB）。

/LEND=ON|OFF　应用功能开关。

/DELAY=ON|OFF|time　写延迟开关与时间设定（50－5000 ms）。

/FLUSH=ON|OFF　清洗开关，缓存中的数据将消失。

/W=size　设定写延迟数据大小（单位 KB）。

/CHECK　在初始化之前检测缓存。

/A20　禁止使用 A20 线。A20 线是地址总线的第 21 根，通过它可以多寻址 64K 内存，但地址就会有变化，此参数是为了兼容性而设置的。

控制格式（只有在装载 NWCACHE 后才会出现）：

NWCACHE [-|+] [drive[:][+|-]][/Options]

-：刷新并取消所有驱动器的缓存。

+：刷新并恢复缓存。

drive[:]：被指定的驱动器有写缓存功能。

drive[:]+：被指定的驱动器有写延迟功能。

drive[:]-：取消被指定驱动器的缓存。

/Options：选项，如下所示：

/SIZE：MIN|MAX　缩小或扩大缓存大小（单位 KB）。如果觉得缓存大小不合适，此参数会帮助你。

/DELAY=ON|OFF|time　写延迟开关与时

间设定。

/FLUSH=ON | OFF 清洗开关。

/S 显示缓存状态。

/Q 或/U 终止并卸下 NWCACHE。

NWCACHE 的功能很强大，有的参数还是针对 SMARTDRV 的弱点而设定的，但是 NWCACHE 若想超过 SMARTDRV，光靠这些是不够的，就象 DRDOS 一直无法抗衡 MS-DOS。除非 NOVELL 公司有足够力量与微软抗衡，否则对网络蓄谋已久的微软必然会向 NOVELL 发起强大的攻势。

三、NCACHE2

作为 DOS 统治下的一员，NORTON 与 PCTOOLS 很久以来就在"反抗"它，它们都提供了比当时的 DOS 命令强的程序，并且自身也伴随着 DOS 的升级而升级。不过毕竟是处于别人的影子下，所以当 NORTON 8.0 提供的磁盘高速缓存程序 NCACHE2 检测到 SMARTDRV 的存在时，它会很友善地告诉你如何移走它。NCACHE2 的载入与众不同，必须加参数，否则它会拒绝载入。它也有两种格式，第一种：

NCACHE2 [Install Switches] [[drive:] [Drive Switches] ...]

Install Switches：装载参数，如下所示：

/INSTALL：使用缺省参数载入 NCACHE2。此参数与/SAVE 参数联用会有宏的作用。

/OPTIMIZE=S | E | M：优化缓存。S－速度、E－效率、M－内存。三者只可择其一，不可并存。

/EXT[=n[,m]]：指定作为缓存的扩展内存大小(单位 KB)。(不用再解释了吧？)

/EXP[=n]：指定作为缓存的扩充内存大小(单位 KB)。

/DOS[=n]：指定作为缓存的基本内存大小(单位 KB)。

/BLOCK=n：指定缓存块大小(512KB，1024KB，2048KB，4096KB，8192KB)。

/USEHIGH：ON | OFF：高端内存使用开关。

/USEHMA：ON | OFF：XMS HMA 使用开关。

/READ=n：指定一次读入缓存的数据大小(单位 KB)。

/WRITE=n：指定 IntelliWrites 的缓存大小(单位 KB)，IntelliWrites 是 NCACHE2 的特有技术，其原理：……略。

/DELAY=ss.hh：指定 IntelliWrites 的延迟时间。

/MULTI=ON | OFF：多任务开关。可以对多个磁盘同时进行。

/QUICK=ON | OFF：快速模式开关。

/INI=fspec：指定配置路径与文件说明。

/REPORT[=ON | OFF]：显示缓存的详细状态。

/QUIET：指定安静模式，在此模式下只有错误才被显示。

Drive Switches：驱动参数，如下所示：

/[-]A 指定驱动器缓存的活动开关。

/[-]C 指定驱动器缓存的资料有效开关。

/[-]I 指定驱动器的 IntelliWrites 开关。

/[-]W 指定驱动器的写过开关。

/[-]P 指定驱动器的写保护开关。

/R[[=D][n]] 限制被指定驱动器的扇区读。

/G=n 限制被指定驱动器成组的扇区读。n 是指定的组数。

第二种格式：

NCACHE2 [Reconfig Switches] [[drive:] [Drive Switches] ...]

Reconfig Switches：重配置参数，如下所示：

/REPORT[=ON | OFF] 显示缓存的详细状态。

/STATUS[=ON | OFF] 显示缓存状态。

/DUMP 把缓存中的数据转储到磁盘。

/RESET 重置全部缓存。

/UNINSTALL 卸除 NCACHE2。

/SAVE 保存当前的参数作为缺省参数。当下次用/INSTALL 参数启动时就以现在保存的参数启动。

/DELAY=ss.hh 指定 IntelliWrites 的延迟时间。

/MULTI=ON | OFF 多任务开关。

/QUICK=ON | OFF 快速模式开关。

/QUIET 指定安静模式。

Drive Switches：驱动参数，如下所示：

/[-]A 指定驱动器缓存的活动开关。

/[-]C 指定驱动器缓存的资料有效开关。

/[-]I 指定驱动器的 IntelliWrites 开关。

/[-]W 指定驱动器的写过开关。

/[-]P 指定驱动器的写保护开关。

/R[[=D][n]] 限制被指定驱动器的扇区读。

/G=n 限制被指定驱动器成组的扇区读。n 是指定的组数。

/F 清除被指定驱动器的缓存数据。

NCACHE2 不象 SMARTDRV 那样幸运，它的名

气也远不如它的兄弟——被称作“磁盘医生”的NDD，但是它所提供的参数与功能并不弱，再加上NORTON的一贯稳定，相信NCACHE2会赢得部分人士的喜欢。

四、PC－CACHE

如果说NORTON是“温文而雅”，那么PCTOOLS则是“明目张胆”。这个由中心点公司推出的软件工具包，其提供的程序使得不少人在载入DOS后就直接进入PCTOOLS的环境进行磁盘操作。当年在PC上曾有过三大软件的说法：DOS、WINDOWS、PCTOOLS，可想而知它的威力了。只是到了最近几年，DOS与WINDOWS有了长足的发展，才使得PCTOOLS的名气有所下降。即使这样，PCTOOLS也不愧为DOS下的强者，象这样的强者自然少不了磁盘高速缓存程序。这个名为PC－CACHE的缓存程序同样不能与微软的SMARTDRV共存。它的格式：

PC－CACHE [paraneters]

Loading－only paraneters：装载参数，如下所示：

/SIZE：nnn　指定作为缓存的基本内存大小（单位KB）。

/SIZEXT：nnn　指定作为缓存的扩展内存大小（单位KB）。

/SIZEXTB：nnn　指定作为缓存的扩展内存大小，用BIOS方式（单位KB），速度较慢。

/SIZEXP：nnn　指定作为缓存的扩充内存大小（单位KB）。

/WIN　当WINDOWS运行时把缓存分一半给它。

/WINSIZE：nnn　当WINDOWS运行时把缓存分出指定字节给它（单位KB）。

/LOW　取消重载入高端内存。

/NOBATCH　单段传输。

/MINI　最小方式驻留基本内存。

/QUIET　WINDOWS装载时不显示信息。

/PAUSE　暂停WINDOWS装载时的信息。

/OK　不暂停（包括错误）。

General paraneters：通用参数，其参数如下：

d：x ...　"d"是被指定的驱动器，"x"是缓存模式：

R＝on打开；W＝Write－delay写延迟；N＝none没有。

/WRITE：ON｜OFF　写延迟开关，对所有驱动器有效。

/COMMIT　完成驱动器的写延迟。

/FLUSH　移动缓存里的数据到空的缓存中。

/ON or /OFF　缓存开关，如果关闭缓存就只剩下驻留部分。

/UNLOAD OR /U　卸下PC－CACHE。

/STATUS OR /S　显示缓存状态。

/TEST　检测缓存，看看适合不适合运行。

/VIDEO　显示命令行信息。

/?　帮助。

PC－CACHE的相关文件分布在PCTOOLS的各个目录下，想要挑出来非常不容易，在DOS与WINDOWS努力为用户创造友好操作环境的今天，PCTOOLS的这种作法实在是......

介绍了半天，这些磁盘高速缓存程序都是在大型程序包中附带的，下面介绍的两个磁盘高速缓存程序则是以软件包的形式出现的。

五、SPKT

SPKT全称SpeedKit，由HYPERWARE推出，在其软件包内除了有磁盘高速缓存程序外还提供了键盘和屏幕加速程序，而它的缓存程序则按照使用机种不同与使用内存规范的不同分成了几个独立的程序，这样的做法很象PKZIP，下面就是这几个程序：

HYPER286.EXE－运行在80286的机种上。使用扩展内存。

HYPER386.EXE－运行在80386以上的机种上。使用扩展内存。

HYPERDK.EXE－控制指令。

HYPERCDC.EXE－使用基本内存作缓存。

HYPERCDE.EXE－使用EMS作缓存。

HYPERCDX.EXE－使用全部内存作缓存。

至于它的使用方法，首先要选一个缓存程序运行，然后用HYPERDK进行控制，是不是很古怪，可程序就是这样设计的，HYPERDK的参数如下：不加参数是显示状态。

/A：打开软驱写。

/B：打开内存传送模式，会根据所选程序自动选择。

/C：缓冲区重新分配。

/D：关闭缓存功能。

/E：打开缓存功能。

/H：取消软驱缓存。

/L：取消内存传送模式。

/Q：关闭软驱写。

/S:打开硬盘写。

/U:卸下 HYPERDK。

/V:打开校检开关。

/X:显示内存状态。

/OX:恢复原来模式。

/KF:更新全部缓存。

/KH:只更新分配给硬盘的缓存。

/KC:检测。

/CB:nn:给缓存载入后的状态 WINDOWS 分配缓存(缺省值 512KB)。

/CP:nn:按百分比给 WINDOWS 分配缓存(缺省值 35%)。

SPKT 的缺点是没有提供在线帮助，这是很不友善的做法，这对于使惯了“/?”的人很不习惯（笔者就是)。其实在线帮助并不难做,至少比缓存程序容易,不过对于一个共享程序不应有太多的责难。

六、SUPER PC－KWIK

这是由 Multisoft 推出的集成软件包。与 SPKT 一样，它也有一些额外的程序，而作为主体的缓存程序则提供了两种启动方式。第一种是为那些想快速启动的人准备的,参数相当的少,一切由程序去做。其格式如下:

RUNBENCH d: /s /x

d: 指定的驱动器。

/s 检测文件大小:

/S=256K,检测 3 次。

/M=1M,检测 2 次。

/L=2M,检测 1 次。

/P=256K,检测 1 次(缺省参数)。

/x　Super PC－Kwik 的参数。下面的参数都可在此使用。

第二种格式:

SUPERPCK [[Options] ...]

Options:参数选项,分启动参数和控制参数两种。启动参数如下所示:

/*+　打开缓存指示器。

/A+　使用扩充内存作为缓存。

/B+　缓存成批数据交换。

/C+　使用常规内存。

/D+　支持软驱。

/EP　使用扩展内存以优化性能。

/EM　使用扩展内存减少常规内存占用。

/G+　如果 BOOT 与 BIOS 冲突，则使用 BOOT。

/H+　支持硬盘。

/I+　显示驱动安装。

/K+　出现警告时等待键盘反应。

/L:nnnn　指定给其它功能的字节数(KB)。

/Mn+ 打开测定开关。

/O+　使读操作优先于写操作。

/P+　显示参数。

/Q+　快速返回 DOS 提示。

/R:nnnn　保留指定字节(KB)给其它功能。

/S　分配给缓存指定字节(KB)。

/T+　读跟踪。

/U+　装载到 UMB。

/V+　使用卷标标识发现的硬件。

/W+　禁止重复写。

/－X　取消被指定驱动器的缓存。

控制参数如下:

/D　取消缓存功能。

/E　打开缓存功能。

/F　清除缓存内容。

/M　显示容量。

/P　显示参数。

/U　卸下。

据称 SUPERPCK 能提高磁盘存取速度 2－10 倍，其实这个弹性很大，由于磁盘高速缓存技术的特点，当它的缓存设得很小时，数据就会溢出，寻找数据仍在磁盘上,使人感到没有变化;而当它的缓存设得很大时,寻找数据的时间就会浪费在缓存中,导致系统速度下降。总之，正确地设置缓存大小才是提高磁盘高速缓存程序效率的办法。

后话

写到这里，也许有人会问，“说了这么多，到底哪个才是最好的?”，以笔者的眼光（仅仅是笔者个人的）来看,还是 SMARTDRV 好……

其实说 SMARTDRV 好，倒不是因为它比别的强，主要是 DOS 的原因，毕竟 DOS 是广大 PC 使用者的主要操作环境，可以没有 NORTON，也可以没有 PCTOOLS，但不能没有 DOS，这就是 SMARTDRV 凌驾于其它缓存程序的原因。

但操作系统的发展却使 SMARTDRV 与它的竞争者遇到了一座高山，作为 PC 的下一代操作系统 WINDOWS 95 并不支持它们，WINDOWS 95 有着自己的磁盘管理系统。如果 WINDOWS 95 统一了 PC,即 DOS 被打败，那么磁盘高速缓存程序的路在哪里呢？没有人能够预言,我们只能静观其变。

驾驭 Norton Commander

北京 赵效民

Norton Commander (Ver 4.5)(以下简称为NC45)是美国Symantec公司于1994年年初推出的实用工具软件，它是Norton Utilities的姊妹产品。Symantec公司在1995年又发布了新版本的Norton Commander(版本为5.0)，但在中国远没有NC45普及。

大部分玩家对NC45的功能与使用还相当陌生，今天我就对NC45作一系统的介绍，把这个强力工具展示给大家，对5.0版的使用者也有一定的参考价值，因为这两者的界面大同小异。

一、简述

NC45是一个强大的文件和目录管理软件，它显著的特点是能在使用DOS命令的同时实现对文件及目录的即时管理。NC45的主工作窗口中随时都有DOS的提示符，因而可以从键盘直接输入DOS命令执行相应的程序。你用CD命令进入某个目录时，NC45的当前工作目录将随之改变，用NC45进入某个目录时，DOS的当前目录也会改变，这就是所谓的即时管理。

能实现这种功能的原因在于NC45是一个内存驻留程序，在不执行DOS命令时出现工作菜单，由NC45与DOS共同管理系统；当执行DOS命令或程序时，NC45把管理权交给DOS，同时工作菜单消失，当程序或命令执行结束后，NC45又会重新“出现”。而且NC45的兼容性十分优秀，笔者至今还没有发现与NC45“合不来”的程序，包括中文系统、游戏和WINDOWS。这对于文件和目录的管理就显得十分方便，这是Pctools所不能比拟的。

使用NC45最方便的做法是将它的启动命令加到AUTOEXEC.BAT文件中，让NC45一开机就执行。由于可以直接使用DOS命令并且不存在兼容性的问题，所以不会有任何的麻烦。

NC45占用内存13K，并生成一个自己的命令解释程序(COMMAND)，共占内存16K。当加载了EMM386(或类似的)扩充内存管理器时，可用命令LH NC将NC45移到UMB，不占用常规内存，但新的COMMAND是不能移动的，所以NC45至少要占用3K的常规内存。

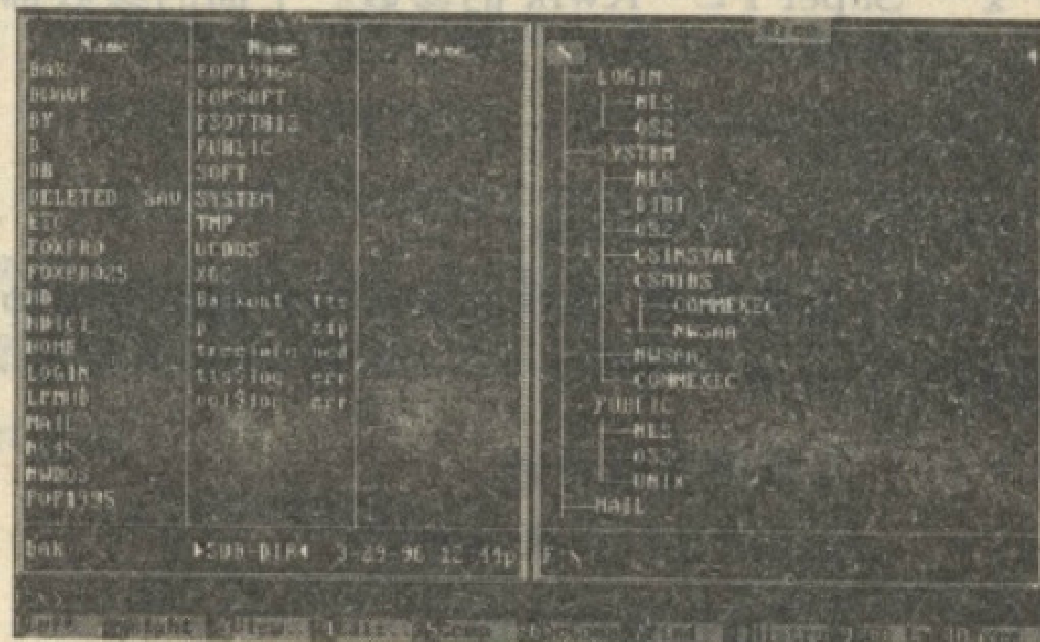
NC45设有鼠标程序接口，并借鉴了WINDOWS的鼠标双击操作特点，比如双击显示板上的目录名，就可进入该目录，而可执行文件也可以用此方法启动，这样就可以用鼠标完成绝大多数的操作，甚是方便。

NC45的主工作窗口由三个部分组成：

1. 位于屏幕最顶端的主工作菜单。主要作用是按用户的要求具体设定NC45的工作状态、参数和系统配置，并可以完成NC45的大部分操作；

2. 两个文件目录显示板，分别称为左显示板和右显示板。它们可以同时显示两个磁盘的目录，并有全屏和半屏两种显示方式，是NC45操作的主要窗口；

3. 位于屏幕最下端的快捷命令项。这些命令可以满足大部分的日常操作，它们可以用鼠标和相应的快捷键执行。这几个显示部分都可以隐含，可按你的操作习惯而定。



二、入门

NC45的功能强大且极为丰富，下面将逐一说明。在具体讲述之前，先谈一下基本的操作并明确一些概念，以便读者充分理解下文。

在两块显示板中，只有一个工作光条(与背景颜色不同)，工作光条所在的显示板称之为当前显示板(可用

TAB 键或鼠标转换)，光条所套住的目录或文件则称之为当前目录或文件，这些文件、目录的所在磁盘也就叫作该显示板的当前盘，而对文件和目录的操作都是针对它们而言的。

用鼠标的任意键点击屏幕的顶端就会出现 NC45 的主菜单；可以在显示板中用上下键移动工作光条，当用光条套住可执行文件后按回车即可运行；用鼠标启动的方法前文已讲过了。按 Page Up/Page Dn 键可让显示板的内容上翻或下翻一页，同时还可以用鼠标点击显示板中目录显示区的上端和下端来达到相同的效果。此外用 Insert(Ins) 键可以选择一组文件或目录，被选择的文件或目录将发亮。每个显示板的底部有一个小信息栏，它会显示当前文件、目录或所选的文件、目录组的主要信息，如文件个数、总的大小等等。如果想在当前目录中快速找到自己需要的，可用 Alt＋#（#是所要寻找文件名的第一个字母）寻找，此时显示板将显示符合条件的文件或目录。以上这些基本操作方法对文件和目录的管理是很有帮助的，下面具体介绍 NC45 的操作和使用。

三、主要的功能键

这些功能键与位于屏幕最下端的快捷命令项是一一对应的。

F1：Help 获取帮助。执行某项 NC45 命令时可随时用它获取帮助。在主工作菜单中，可用光条套住某个命令，然后按 F1 获取有关这个命令的帮助；平时按 F1 则出现帮助文档的目录，从中调用所需要的帮助文档。

F2：Menu 用户菜单功能。NC45 允许你设立一个用户菜单，其作用是可以将自己常用的 DOS 命令输入到这个菜单中（作用类似于 DOSKEY 的宏命令），并设置一个热键(Hot Key)和简要说明(label)。以后要想执行这个命令只需按 F2 再按相应的热键就行了。按 F2 后，底层的快捷命令项将改变：

F2 Save 将现在菜单的内容存盘；

F4 Edit 编辑用户菜单中被光条套住的命令项；

F6 Insert 新建菜单或向已有的菜单中加入新的命令项；

F8 Delete 删除菜单中的一个命令项；

F10 Quit 退出用户菜单功能。

具体的操作并不难，大家可以自己试试。

F3：View 文件观察器。按 F3 后将显示当前文件的内容并进入另一工作窗口，此时的功能键变为：

F2 Warp/Unwarp 改变显示方式；

F4 Hex 用于 ASCII 代码与 HEX(十六进制）代码之间的显示转换；

F7 寻找标准 ASCII 代码；

F8 Viewer 在所提供的文件内容显示器中选择一个合适的来查看当前的文件；

F10 Quit 退出文件内容显示器。这个功能的操作也很简单。

另外，按 Shift＋F3 可以查看用户所指定的文件(需要用户输入具体的路径和文件名)。

F4：Edit 文件编辑器。它只能用于编辑纯文本文件，按 F4 后将编辑当前的文本文件，同时进入编辑窗口。其功能和命令较多，快捷键在按 Alt 或 Shift 后都有不同的变化，但总的来说与 DOS 的 EDIT 命令的功能相差不多，在此就不便详细地加以说明了，感兴趣的用户可以按 F1 得到帮助。按 Shift＋F4 还可以编辑指定的文件。

F5：Copy 拷贝文件或目录。首先要说明一点的就是两个显示板之间具有默认的路径，当进行文件或目录的拷贝时，其默认的目标就是另一个显示的当前目录。比如从当前显示板复制文件，另一个显示板的当前目录是 C 盘根目录，文件将自动复制到 C 盘根目录下。这一点可能在使用初期会不太习惯，你可以在拷贝的工作窗口中按 F10 选择目标目录，但这时不能改变驱动器。NC45 的拷贝功能强大，可以带子目录拷贝(先要使拷贝子目录功能有效)。此外，按 Shift＋F5 可以拷贝指定的文件或目录。

F6：RenMov 将文件、目录改名或移动。这个功能和 Copy 命令差不多，只不过在改文件名时有所不同。按 Shift＋F6 则可以处理指定的文件或目录。

F7：Mkdir 建立目录。按 Shift＋F7 可以在指定磁盘目录中建立目录。

F8：Delete 删除文件或目录。可以将目录彻底删除。按 Shift＋F8 可以删除指定的文件或目录。

F9：PullDn 调出位于屏幕最上方的主工作菜单。此时光标没有了，可按 ESC 键恢复。

F10：Quit 退出 NC45 并同时将 NC45 从内存中撤除。

Alt＋F1：Left 改变左边显示板的磁盘驱动器。

Alt＋F2：Right 改变右边显示板的磁盘驱动器。

Alt＋F3：View... 基本同 F3。

Alt＋F4：Edit... 基本同 F4，但多数情况不起作用。

Alt＋F5：Comp 将选择好的文件或目录（可用 Ins 键选择）进行压缩处理。NC45 提供了多种常用的文件压

缩方式，点击 Select method 选择你喜欢的压缩方式，然后点击 Compress 就开始了，省去了输入命令和参数的麻烦。前提是你的磁盘中要有相应的压缩工具软件，比如想用 ARJ 方式的话，你的计算机中就必须有 ARJ.EXE，并要让 NC45 能找到（在 PATH 中设置）。NC45 还为压缩命令提供了两个选项，一个是处理/不处理子目录，另一个是在压缩完之后是否将源文件删除。此外，它与拷贝一样，如果不指定的话，压缩好的文件将自动存在另一个显示板的当前目录下，这一点需要注意。

Alt＋F6：DeComp 将压缩文件解压。但压缩文件的种类不能超出 NC45 所提供的解压范围。

Alt＋F7：Find 寻找文件。按此组合键后你可以在 File(s) To Find 一栏中输入要寻找的文件名，并在 Containing 一栏中加上寻找的条件，这个条件就是所要寻找的文件中必须存在的字符串。比如寻找文件 A.TXT，条件是在 A.TXT 中有 ABC 这个字符串，那么 NC45 就只将符合这几个条件（文件名和字符串）的文件列出。如果有多个文件可用光条选择其中的一个做进一步的处理。在工作窗口中有以下的命令：Chdir 是快速进入所选文件的所在目录；NewSearch 是开始新的寻找；Change Drive 是改变当前磁盘驱动器；View 是显示所选文件的内容；Quit FF 是退出文件寻找功能。此外，快捷键也有变化：F3 是显示文件内容；F5 是拷贝所选文件；F6 是移动所选文件；F8 是删除所选文件。

Alt＋F8：History 命令记录。在 NC45 中 DOS 的 DOSKEY 命令将暂时失效，而这个命令就起到了 DOSKEY 的功能，你可以从弹出的历史命令表中选择以前的命令并执行。History 对一个命令只记录一次而不管这个命令执行了多少次，这一点就比 DOSKEY 强。

Alt＋F9：EGA Ln 将显示方式换成 EGA 模示。

Alt＋F10：Tree 显示当前显示板的工作磁盘的目录结构。若当前显示板的工作盘是 D 盘，按下这个组合键后将显示 D 盘的目录结构，并可以籍此进入任何目录。

Ctrl＋F1：Left 隐含或开启左显示板。

Ctrl＋F2：Right 隐含或开启右显示板。

Ctrl＋F3：Name 按文件名的顺序排列文件和目录。

Ctrl＋F4：Exten 按扩展名的顺序排列文件和目录。

Ctrl＋F5：Time 按日期和时间的顺序排列文件和目录。

Ctrl＋F6：Size 按文件的大小顺序排列文件。

Ctrl＋F7：Unsort 自由排列文件和目录。

Ctrl＋F9：Print 打印文件。先用工作光标套住一个文件，然后按此组合键可将此文件打印出来，但是该文件必须是纯文本文件。

四、主工作菜单

（1）Left/Right：这是控制左/右显示板工作条件、参数的菜单。

Brief 以摘要的形式列出磁盘目录。其效果有点象 DOS 的 DIR/W 命令。

Full 显示文件的全部信息。包括文件名称、文件大小、文件建立的日期和时间。

Info 显示当前文件或目录的具体信息，以及现在的内存状况和当前磁盘容量等基本数据。

Tree 显示当前盘的目录结构，此时另一个显示板将自动与之配合。比如在当前显示板中进入一个目录，在另一个显示板中就会出现这个目录的文件列表，这样就使操作更为方便。

Quick view 快速显示另一个显示板中当前文件的内容。如果是目录的话将显示该目录的基本数据，包括子目录数、文件数和所占容量。

Compressed file 显示压缩文件的内容。如果当前文件是一个 NC45 可识别的压缩文件，通过此命令你可以很轻松地查看这个压缩文件的内容，比如扩展名为 ZIP、ARJ、ARC、LHA 等等常见的压缩文件，显然这对于用户来说是极为方便的。

Link 当两台计算机连接起来时，可以通过这个命令与另一台计算机进行文件交流，前提是对方也使用 NC45，通过它可以在两台计算机之间进行文件或目录的拷贝和转移以及其它的文件和目录的操作，但是不能查看对方计算机的目录结构。鉴于实际的需要，这里不讲具体的操作，有兴趣的读者可以自己试试。

On/Off 开启/隐含该显示板。

Name、Extension、Time、Size、Unsorted 这些命令的功能与用法可参见前文。

Re-Read 重新读人。当用 DOS 进行了某个文件或目录操作后，如果担心其结果没有在显示板中显示，可执行此命令。

Filter 文件过滤器。为便于用户查找指定类型的文件，NC45 为用户提供了多个过滤模板，如下所示：

①All fiels 没过滤条件，显示所有的文件；

②Executable files 只显示可执行文件；

③Database files 只显示数据库文件；

④Spreadsheet flies 只显示电子表格文件；

⑤Word processor flies 只显示字处理文件；

⑥Graphics files 只显示图像格式的文件；

⑦Compressed files 只显示压缩文件；

⑧Customised 用户自己定义过滤模板，需要在其之下的输入框中输入过滤的条件。

另外还有对文件属性的过滤模板，一般是所有属性(包括目录)。这里顺便提一下，上述文件过滤模板是可以修改的，NC45 有一个系统配置文件名为 NC.CFG，用一个编辑器打开它，会发现有上述过滤模板的标头（以“！”开头），其下就是各种相应的扩展名，我们可以参照原来的格式加入我们需要的扩展名(但不能新建标头)，比如在 Compressedflies 模板中没有＊.AIN，也就不能将 AIN 压缩文件过滤出来，我们可以把它加进去，之后就会发现选用这个模板后可以显示出 AIN 压缩文件了。

Drive 此功能是改变该显示板的当前驱动器。

(2)Files：这是对文件操作的命令菜单。

Help、User menu、View、Edit、Copy、Rename or move、Make directory、Delete 这些命令前文都已讲述，这里不再多言。

File attributes 改变当前文件的属性。

Select group 选择一组文件或目录。快捷键是小键盘中的加号（＋），选择时 NC45 将询问你选择的条件，比如要选扩展名为 EXE 的文件就输入＊.EXE。

Deselect grop 取消部分或所用的选择。快捷键是小键盘中的减号（－），取消选择时 NC45 也要询问取消的条件，比如在已选择的文件组中想将以字母“N”打头的文件取消就输入 N＊.＊。

Invert selection 反选。此时以前被选择的将取消，而没被选择的文件则都会被选上，快捷键是小键盘中的乘号(＊)。

Restore selection 如果对一个文件组进行了拷贝操作后又要重复此操作，就需要重新选择一次，碰到这种情况，可利用这个命令迅速恢复这个文件组而无需重选。

Quit 退出 NC45，功能同 F10。

(3)Commands：这是 NC45 主要命令菜单。

NCD Tree、Find、File、History、EGA－Lines 这些命令可参考前文。

System information 系统信息。将显示你的计算机的基本信息(CPU 类型、总线结构、硬盘容量等等)和内存的使用情况（类似于 DOS 的 MEM/ C 命令的执行结果)。

Swap panels 交换两个显示板的内容，快捷键是 Ctrl＋U。

Panel On/Off 将两个显示板都开启或隐含，快捷键是 Ctrl＋O。

Compare directories 比较目录。将两个目录加以比较，并将不同的文件列出，然后通过拷贝以使两个目录的内容完全相同。

Terminal emulation 终端机仿真程序。这是一个网络通信软件包，它可以使计算机具有网络通信的能力，但使用它要有相关的设备，在此不做介绍。

Menu file edit 用户菜单编辑器。用户菜单在前文已介绍了，它又分主菜单和局域菜单两种，他们的差别在于主菜单是与 NC45 存在相同的目录中，NC45 总能找到它，所以任何时候都有效，而局域菜单存在当前目录中，只有在这个目录中进行操作的时候，NC45 才能找到它，也就是说只有在这个时候它才有效，因而大部分人都使用主菜单。另外，在编辑中有命令和菜单两种选择，前者上文已有讲述，对于后者可以看作是一个“目录”，它可以把命令更为精确地分类，让用户使用更明确、更方便。如果你建立了一个用户主菜单，那么在 NC45 的目录中就会产生一个新的文件—NC.MNU。它是纯文本文件，先用一个文本编辑器打开它，然后我们将所设定的菜单内容与这个文件中的内容相对比，从中不难发现 NC.MNU 的编写规则与格式，这样我们今后就可以用文件编辑器来建立、修改自己的用户菜单了。

Extension file edit 数据文件关联编辑器。这有点象 WINDOWS 中的关联操作，NC45 允许用户为某一类数据文件指定一个专门的处理、编辑器。比如对于扩展名为 GIF 的图像文件，我们可以指定一个看图像工具与之关联，以后用鼠标双击 GIF 文件时，NC45 会自动运行这个看图像工具让用户查看这个文件的图像内容。在它的工作窗口中，快捷键跟编辑用户菜单时的一样，按 F6 建立关联，比如想用 VPIC 程序处理扩展名为 BMP 的文件，就在 File extension 一栏中键入 BMP，在 Command for this extension 一栏中输入 VPIC/C，然后点击 OK。总之在所有关联的处理、编辑程序的文件名后面加上/C 就行了，若需要的话还可以在/C 前面加上这些程序的运行参数而不会有丝毫的问题。而且当出现对于一种扩展名存在多个处理命令的情况时，NC45 将具体询问你执行哪条命令，例如对扩展名为 AIN 的文件设置了 AIN V 和 AIN X 两条命令，当用鼠标双击这类文件时，NC45 将询问你执行哪一个命令。可以想象这个功能会给我们带来多大的便利。假如建立了关联，将会在NC45

的目录中产生新文件 NC.EXT。它也是一个纯文本文件，这就意味着同样可以用文件编辑器来建立或修改，具体的方法可参考上文。

(4) Options：这是对 NC45 的系统和工作参数配置的菜单。

Configuration NC45 的工作参数、选项的设定，共分 5 项：

①Screen colors NC45 工作时的屏幕颜色。共有 4 种：黑白、便携机模式、颜色 1、颜色 2。

②Screen blank 当这个功能有效时(ON)，NC45 会从最近一次键盘或鼠标操作的结束开始计时，当在设定的时间内没有任何键盘或鼠标的操作时，将把工作屏幕隐含直到接受到操作信息为止。

③Printer port 为你的打印机设置正确的接口。

④Panel options 显示板选项，打"×"有效。

Show hidden files 是否在显示板中显示隐含文件；

Ins move down 在用 Ins 键选择文件时，工作光条是否自动下移一行；

Select Directories 是否让小键盘中的快捷键+、-、*(文件选组的快捷键)在选择目录时也同样有效；

Auto change directory 如果此功能有效，那么假如当前显示板处于显示目录结构状态，随着工作光条的移动，另一个显示板的内容也随之改变，工作路径会自动进入当前显示板工作光条所套住的目录中。

⑤Other options 其他的控制选项

Menu bar alway visible 是否让主工作菜单永久地开启；

Auto save setup 是否将系统的设置自动存盘；

Left-hended mouse 是否将鼠标的左右功能键调换；

Fast mouse reset 在有些计算机中，当执行某个 DOS 命令或程序后，鼠标不能马上出现，这个功能就是为了缩短鼠标的出现时间而设立的；

Copy newer files only 当往一个已有文件的目录中拷贝文件时，是否只考虑那些较新的文件而旧文件不会被拷贝；

Editor 选择文件编辑器是用外部的 (External) 还是内部的(Built-in)，内部的就是 NC45 所附带的。如果不习惯可使用外部编辑器，比如用 DOS 的 EDIT。首先要在路径输入栏(窗口的下部)中输入启动 EDIT 所需的全部路径，如 C:\DOS\EDIT，然后回车，以后按 F4 键就会直接运行 EDIT 处理当前文件了；

Confirmation 这是让你在进行几个常用但具有一定危险性的操作时进行确认，这些操作是 Copy(拷贝)、Move(移动)、Delete(删除)、Delete subdirectories(删除子目录)、Exit(退出 NC45)。

Compression：让你选择一个合适的压缩配置。

①Automatically select best method 由 NC45 自动选择一个最好的压缩方式，所谓最好是指压缩速度与压缩率达到了最佳的均衡，而压缩率并不见得最高；

②Create smallest file 生成最小的压缩文件，这时的压缩率是最大的；

③Use fastest method 以最快的速度进行压缩，压缩率最小；

④Confirm with password 在压缩时设置密码。

Auto menus：是否在每次启动 NC45 时都自动出现用户菜单。(打勾有效，以下相同)

Path prompt：是否隐含 DOS 提示符中关于目录路径的提示。当此功能有效时，如果 NC45 的当前显示板进入某个目录时，DOS 提示符中也会出现相应的目录名，若无效则不会出现目录名(但已进入该目录)。

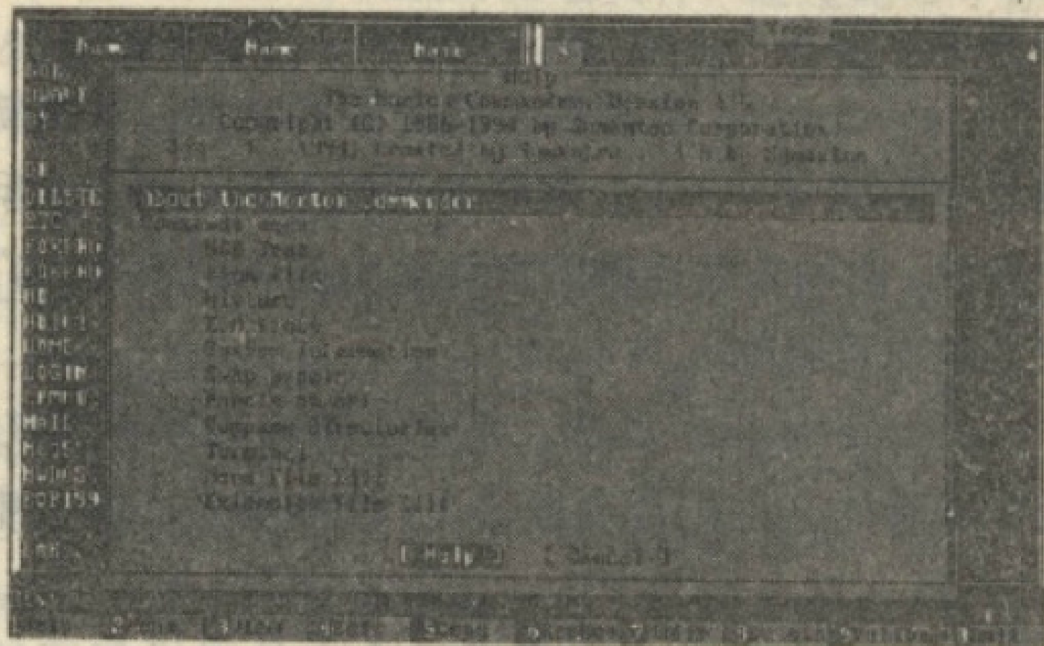
Key bar：是否隐含屏幕最底部的快捷命令项的显示，快捷键是 Ctrl+B。

Full screen：是否将两个显示板都变为全屏显示。

Mini status：是否关闭位于每个显示板底部的小信息栏。

Clock：是否在屏幕的右上角显示当前的时间。

Save setup：将系统的设置存盘，快捷键是 Shift+F9。



五、结语

以上就是 NC45 的基本功能和操作的方法，现在大家一定注意到了 NC45 的灵活性，将几个操作组合在一起使用将会得到更高的效率。显然，这种组合实在是太多了，还是留给大家自己去摸索、创造吧。另外，NC45 还附带了几个实用程序，它们不在 NC45 的工作窗口中，而需要单独运行。这些程序中的大多数对我们的用处不大，感兴趣的朋友可以查看 README.TXT 文件，从中可以了解这些程序的用途。

Windows百宝箱

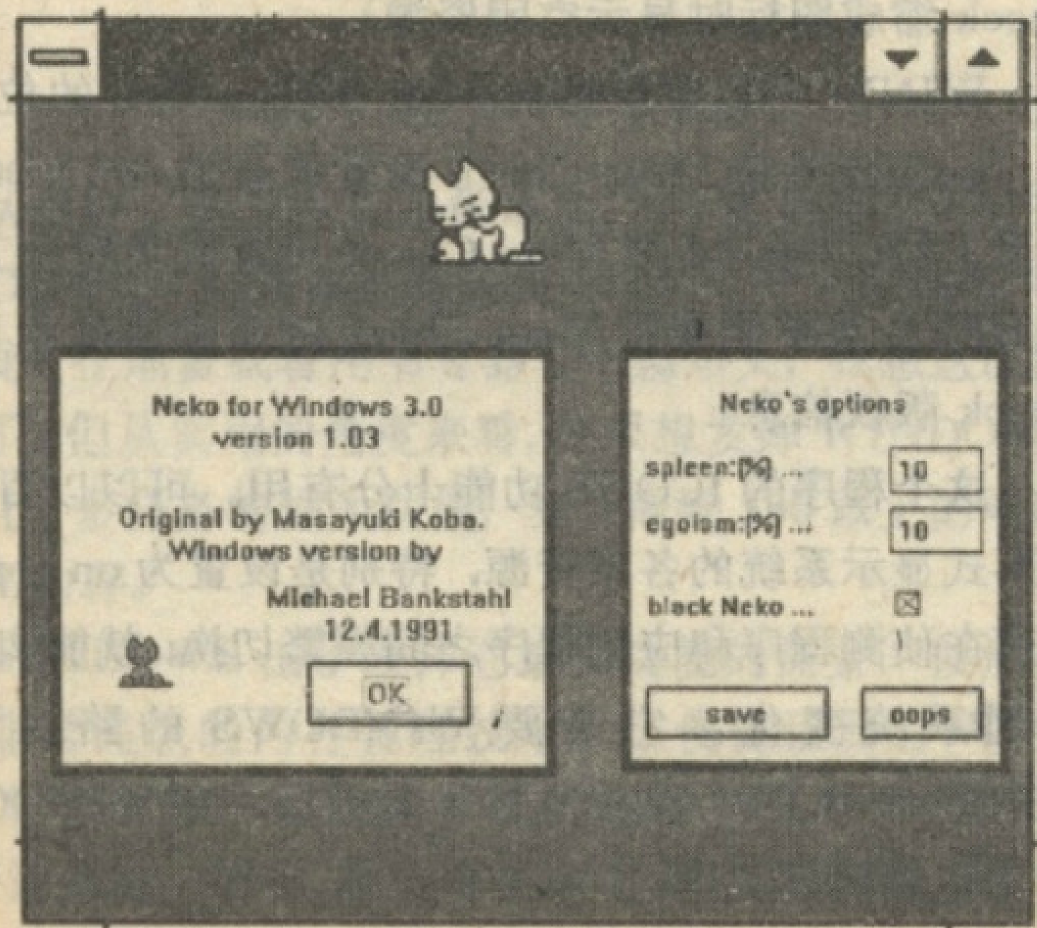
一、ArrowSmith

WINDOWS 系统里功能最强的输人设备大概要算鼠标器了，但对它那小小的箭头图标你是否已厌倦了呢？你想不想用一把精巧的宝剑或其它什么有趣的东西来代替它呢？ArrowSmith 就是专门用于任意更换 WINDOWS 中鼠标器图标的自由软件。它有 66 种各式各样大小不同的 mouse 图标任您选择；当然也可将 WINDOWS 中等待状态的'砂漏'图标换成你喜欢的任意形状。它的安装方法非常简单，只需将 asmith.exe 和 asmith.hlp 拷人任意目录并在 WINDOWS 程序管理器中进行安装即可。双击它的启动图标后就会看到两个图标选择区：arrow(箭头)和 wait(等待)，选择您喜欢的图标后就可以按动 test(测试)、load(装人)、help(帮助)按钮，最后按动 ok 以后就可以使用您选好的鼠标器图标了。下次启动系统也仍然有效哦！

二、neko

这是一个猫捉老鼠的"游戏"，不过游戏的主角不是老鼠而是你操纵的鼠标器。你的鼠标指向哪里，那只活蹦乱跳的猫咪就会追到哪里，当它捕捉到你的"老鼠"后，还会向你摇头晃脑地报功呢！当你的小小箭头迷失在 WINDOWS 图标的海洋里时（尤其是在 1024＊768 显示方式下），只要你看看那只猫咪在哪个方位打盹就可立即发现你的鼠标。

使用方法：将 wneko.exe 拷人任意目录并在 WINDOWS 程序管理器中进行安装后，双击它的启动图标后就会看到那只猫咪，它的灵敏度和颜色还可调呢！



三、bmp\icon\wave & midi cleaner

这是一个"清洁工"系列软件，当你和我一样拥有大量的 .bmp(图象文件)、.ico(图标文件)、.wav & mid(声音文件)时，是不是也为管理它们而颇费功夫呢？因为要弄清每个上述文件的内容，需要分别调人不同的应用程序；而在文件管理器中确定要取舍这样文件时，就只好凭借您良好的记忆力了！那么有没有一个专门管理这些文件的工具呢？这就是本文要介绍的"cleaner 系列清洁工"软件，它使你管理上述文件易如反掌。

BmpCleaner：当你激活这个应用程序以后，对选定目录内的 .bmp 文件，只要用鼠标单击文件名，屏幕上就会显示该文件的影像；你也可同时对该文件进行拷贝 copy、转移 move、删除 del 等操作，更妙的是它可以将任意大小的 bmp 格式的图片来作为你的桌布；如果你有爱人或偶像的 bmp 照片，那她(他)的笑脸一定会常映满你的 WINDOWS 屏幕。

iconcleaner：WINDOWS 没有提供对 icon(图标)文件的显示及处理功能，iconcleaner 正好填补了这项空白。它的使用方法和前者一样，单击每个 icon 文件，就会显示该图标的图形；也可同时对该文件进行拷贝、转移、删除的操作；它还增加了一项转换功能，即可将 icon 文件转换成 bmp 格式的图像文件，从而进行进一步的操作。

wav & midcleaner：多媒体文件 wave(声音文件)和 midi(迷笛音乐)必须用媒体播放器才能验明正身，但当您激活这个程序后，只要用鼠标单击每个文件名，就会听到该文件的声音或音乐，您也可同时对该文件进行拷贝、转移、删除、停止、重读等操作。

安装方法：

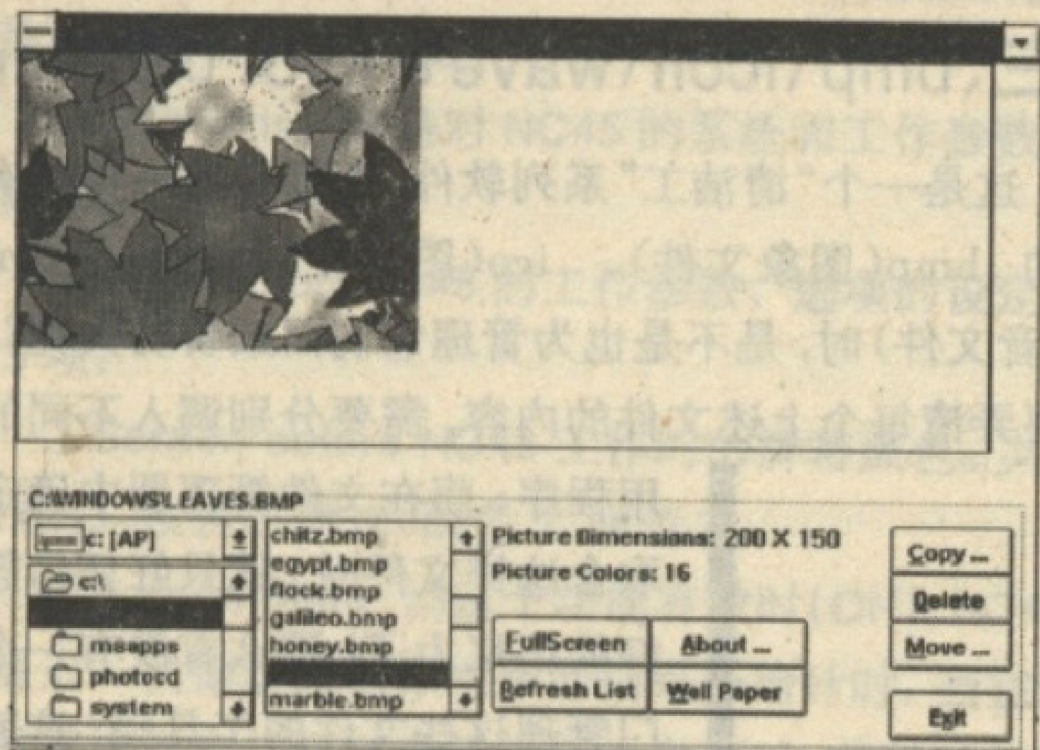
1. 拷贝文件 THREED.VBX 到你的 WINDOWS\SYSTEM 目录。

2. 保证在你的 WINDOWS\ SYSTEM\ 下有

河北 水青

VBRUN300.DLL 驱动程序。

3. 拷贝这三个文件到您选择好的目录：ICONCLEN.EXE、BMPCLEN.EXE 和 WAVCLEN.EXE。

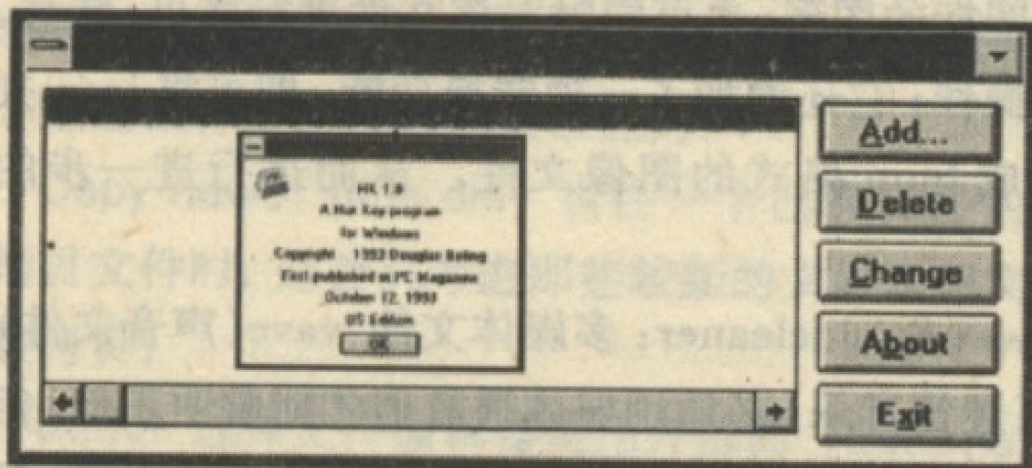


4. 在程序管理器中进行安装，安装方法请参考 WINDOWS 使用手册。

四、HotKeys

在 WINDOWS 的世界里遨游可能离不开鼠标器，但一个熟练的 WINDOWS 老手可能会凭借 WINDOWS 系统提供的各种简捷键使各种操作更加简单快捷，例如：Alt 激活菜单、Ctrl + Tab 切换任务、Alt + F4 退出应用程序等等；同时微软公司也提供给 WINDOWS 用户为你的应用程序设立简捷键的方法，即在 Setup 中安装应用程序的同时设立 Shortcut Keys 项。但这些简捷键在使用中非常不方便，比如，要想使一个简捷键生效，必须要保证程序管理器 Program Manager 窗口处于活动状态，同时至少还要有一个程序组是打开的，而且这些简捷键还被硬性规定为四种固定的三个键组合，即 Ctrl + Shift + 某键、Ctrl + Alt + 某键，Shift + Alt + 某键、Ctrl + Shift + Alt + 某键。

好了，现在有了 HotKeys 软件，为你在 WINDOWS



中的应用程序设立简捷键提供了一个更多的选择，你可以使用几乎各种组合，包括所有功能键、字母键、数字键及符号，只要不和 WINDOWS 的系统简捷键发生冲突就可以了，因为系统对简捷键有优先使用权，而你的应用程序将会被放在次要的地位。

它的使用也非常简单，用 Setup 安装好后双击图标就可以启动程序，选中您要设置的应用程序后按动您想使用的简捷键，然后选择 OK 退出后就可以使用简捷键，让您在任何时候激活该应用程序了。如果本软件的某些地方不能令您满意，它还提供 MS C6.0 和 Borland C + + 3.1 的 C 语言源码，那就看您的本事了。

五、Mr. Formater

多任务工作方式是 WINDOWS 的主要特征之一，本软件就是让使用者边执行其它应用程序边执行格式化软磁盘的任务，如果你有大量的软盘需要格式化而又抽不出时间，请试用此软件。它具有建立引导盘、快速格式化等功能，还能自动检测使用的软盘片格式是否相符，当格式不符或 Bad Sectors 过多时，它都会警告使用者注意。本程序不提供对硬磁盘的格式化功能以免您误操作破坏系统。由于这个程序是用 Visual Basic 3.0 编制的，所以在使用之前必须保证在 WINDOWS\ SYSTEM\目录下有 VBRUN300.DLL 驱动程序。

六、MEM CHECK

P.R.HAWKES 的 Mem Check 的作用是报告当前内存中有哪些程序，有些类似 DOS 下的 MEM，但功能要多一些。启动 Mem Check 后屏幕上会出现一个当前活动程序的列表，如果程序很多，可以用右下角的上、下键头移动。

界面上方有四个菜单项，点击 FILE 菜单会出现四个选项，可以选择 disable warning(是否显示警告提示)、save settings on exit(退出时是否将设置存盘)、adjust warning levels(提示级别)、exit(退出)。

FILE 菜单旁是 ICONS 菜单，用来把 Mem Check 缩成菜单显示，其中可选 disk space(在 Mem Check 缩成图标时显示空闲硬盘空间)、free mem(在 Mem Check 缩成图标时显示空闲内存)、GDI(在 Mem Check 缩成图标时显示空闲图形接口)、uset(在 Mem Check 缩成图标时显示空闲资源)。

WINDOWS 菜单是对 Mem Check 所处的位置设置，on top 是把 Mem Check 设置成总在 WINDOWS 的最上层，behind 把 Mem Check 设置成在后台工作，在 HELP 菜单能查看 Mem Check 的帮助信息和 Mem Check 版权信息。

这个程序的 ICONS 功能十分有用，可以以百分比的形式显示系统的各项资源，特别是设置为 on top 后，不用在侦测程序和应用程序之间频繁切换，就能实时观察到系统变化。它需要 WINDOWS 的路径下的 VBRUN300.DLL 文件支持才能运行，在 WINDOWS 95 下也能照常工作。

优化 WINDOWS 系统

河北　水青

虽然 WINDOWS 95 在 1995 年 8 月 24 日乘着铺天盖地的广告攻势似乎一夜之间进入了电脑世界的各个角落，但据《大众软件》1996 年第 3 期公布的数万份读者调查表的统计结果显示，386 和 486 电脑仍是目前我国的主流机型，根据目前大多数电脑用户的硬件配置情况得出如下结论："看来 WINDOWS 95 在中国一时还难以流行。"

既然我们暂时无法追赶电脑发展的潮流，也不想忍受在低档机上 WINDOWS 95 如老牛拉车般的速度，那就不如挖掘潜力，更好的利用现有资源，使您的 WINDOWS 3.X 得到更好的利用。这就是本文要谈的优化 WINDOWS 3.X(下文如不特别说明，WINDOWS 即指 WINDOWS 3. X) 的问题。如果您是一位喜欢往老嘎斯车里硬加火箭推进剂的操作者，请您赶快翻页，免得耽误您试用 WINDOWS 97。

在硬件资源不受限制的理想机器上(除非你是大款兼电脑玩家)，只要你提供最猛的 CPU、最快的硬盘、最多的内存，优化 WINDOWS 很简单。但这对于您来说很可能象海市蜃楼般的渺茫，所以您不妨看看以下的章节，以便您有限的资源在 WINDOWS 上得到最经济有效的利用。

优化 WINDOWS 的主要方法包括以下几点：在启动 WINDOWS 之前将内存占用减至最低；恰当的使用磁盘高速缓存工具；建立一个永久性的交换文件并把它存放在你最快的硬盘上；经常进行磁盘空间碎片整理工作；如果内存相对富裕，应创建一个内存虚拟盘并把 WINDOWS 的临时文件放在上面。下面逐条进行说明。

一、关于减少内存占用

从理论上讲，286 以上的电脑，有 1M 内存即可运行 WINDOWS。如果你只是玩玩 WINDOWS GAME 中的接龙、挖地雷或者用书写器写一篇短文，我想这已经足够了。但从实用的角度来看，如果想发挥 WINDOWS 图形化、多任务的强大功能，至少需要 386 以上的电脑和 8M 内存。

WINDOWS 出于发挥它最强功能的需要，使用了一套非常高级的内存管理技术，以便保证所有 WINDOWS 应用程序在任何时候都能得到充分可用的内存。要达到这一要求，就应该在启动 WINDOWS 之前使 DOS 占用的内存减至最少，也就是说不要安装任何不是绝对需要的设备驱动程序或内存驻留程序。实现这个目的方法就是正确配置 CONFIG. SYS(系统配置文件)和 AUTOEXEC.BAT(系统自启动文件)。下面给出在 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 中必须加人和不必加人的有关内容：

(一)CONFIG.SYS 文件

1.必须的内容

FILES=48　不使用 FOXPRO 等大型软件时，数值取 48 足矣！这样可减少一些内存占用。

BUFFERS=24　如果使用 SMARTDRV，可将此值减少为 12。

DEVICE=HIMEM. SYS　使 WINDOWS 能使用扩展内存。

2.不是必须但可以出现的内容

DEVICE=EMM386. EXE　除非在 WINDOWS 的 DOS 仿真模式下要运行必须使用扩充内存的程序，否则没有必要。

DOS=HIGH,UMB　将 DOS 放人高端内存。

SHELL=C:\COMMANDS. COM　/P　/E:512　增加 DOS 环境值，可以通过减小 E 后面的参数来减少内存的占用，但如果 E 太少会出现环境空间不足的错误。

LASTDRIVE=字母　这条命令容许你使用更多的驱动器代号。

3.绝对不需要的内容

DEVICE=FASTOPEN.EXE

FCBS=参数

DEVICE=鼠标驱动程序

对于以"DEVICE=命令"格式调用的应用程序，如果你不会或不愿设置多重启动的系统配置，但又不甘心每次启动时都眼明手快地按"F8"键再逐项的选择确认，我告诉您一个简单的方法：可使用"DEVICE? =命令"语句。这样你的电脑在每次启动系统时遇到该语句，会暂停并让你做出是否装人该语句的选择，你只需键人"Y"、"N"或按 ESC 即可。

(二)AUTOEXEC.BAT

1.允许出现的语句

PATH、CD、DATE、ECHO、@ECHO、GOTO、IF、PAUSE、PROMPT、REM、SET、TIME、VER、LH、SMARTDRV、WIN、鼠标驱动命令。

2.最好不要出现的语句

APPEND、FASTOPEN、SUBST、ASSIGN、JOIN、SHARE。以上语句或 DOS 命令不是和 WINDOWS 有冲突就是虽然浪费了系统内存但又不会明显改善 WINDOWS 的性能。

二、关于恰当选用磁盘高速缓存程序

为了解决日益高速化的内存和发展相对滞后的硬盘之间传递数据的瓶颈问题，电脑专家们提出了在电脑内存中设立“磁盘高速缓存区”的概念，使许多应用软件的速度得到很大程度的提高。所谓磁盘高速缓存程序就是一个内存驻留程序或设备驱动程序，它将常用的文件存取信息保存于内存中（通常在扩充内存中），也就是说，高速缓存程序监视磁盘读写，当相同的文件信息又一次被需要时，磁盘高速缓存将从它的更加快速的缓冲区提供信息，因而也就提高了系统整体性能。

当前广大电脑玩家普遍使用的磁盘高速缓存程序主要有DOS和WINDOWS自带的SMARTDRV、诺顿工具软件中的NCACHE2和PCTOOLS中的PC-CACHE以及PC-KWIK等几种。这几种磁盘高速缓存程序尽管在功能上大同小异，但据笔者对其在内存占用多少和加速效果明显与否进行初步比较后，向您推荐DOS的SMARTDRV。因为在相同配置的条件下，其它几种磁盘高速缓存程序的综合性能都不如该程序，且WINDOWS中的SMARTDRV还会和几种DOS版本的DBLSPACE（磁盘压缩工具）形成的逻辑盘发生冲突而产生不必要的麻烦。

另外磁盘高速缓存程序产生效果的好坏还取决于你所设置的高速缓存区的数值大小。从理论上讲当然是越大越好，但当磁盘高速缓存区超过1.5M后效果就不会显著提高了。当然缓存区设置的大小并不能人人随心所欲，还取决于你机器上扩展内存的数量。根据经验看，分配可用内存的12.5%到25%作为磁盘高速缓存区是比较明智的选择。

最后需说明的是，除非最常用的数据被存入缓存，否则高速缓存将不起作用，并且还会浪费时间。只有在更多的最常用数据被保存在缓冲区后，磁盘高速缓存区才能发挥更好的性能。一个合适的尺寸和好的缓存程序算法可以提供高达85%的缓存命中率，这意味着所有磁盘读写的85%是由缓冲区而非硬盘提供的。关于缓存命中率您可以运行System Watch（系统监测）来简单地进行测定。

设置高速缓存区的命令格式为：“盘符：路径SMARTDRV．EXE 最大值 最小值”。例如在你的AUTOEXEC.BAT文件中放入一句“C:\ DOS\ SMARTDRV.EXE 1024 512”。这个语句的意思就是命令你的电脑在正常情况下使用1M的磁盘高速缓存区，而当WINDOWS需要更高的内存用于其它应用程序时，则将高速缓存区的容量减少到512K。经过以上的设置，相信您对硬盘进行操作时决不会再有等得不耐烦的时候（ST-506/412接口的老硬盘除外）。

三、关于创建交换文件

所谓交换文件，就是在WINDOWS中运行应用程序时，如果出现内存不够的情况，WINDOWS会自动将有关数据保存并移动到硬盘上的一个指定文件里（文件名一般为386SPART.PAR或WIN386.SWP），需要这些数据时再从硬盘上恢复到内存中，这个文件就是“交换文件”。

当您拥有了交换文件以后，系统将允许您运行多于可用物理内存的应用程序。例如您有4M内存和一个2M的交换文件，您就可以运行6M的应用程序，好象您拥有6M物理内存一样。这种多出的内存被称为“虚拟内存”。

虚拟内存也不是越大越好，特别大的交换文件将降低WINDOWS的整体性能。在安装WINDOWS时，如果你选择自动安装方式，则安装程序将会根据你的电脑配置情况，自动选择一个合适的磁盘和适宜的容量及种类来设置你的交换文件。当然这个交换文件也可以按照你的需要设置成永久性、临时性的或干脆不创建它，你只要在安装WINDOWS时选择手动方式（Custom setup）安装，当进行到有关交换文件的选项时适当选择即可。如果你已经安装了WINDOWS，那你也大可不必再安装一回，只要按如下步骤操作也可配置交换文件：

1.双击控制面板中的“386增强方式”图标。

2.按“虚拟内存”按钮。

3.按“改变>>”按钮。

4.从驱动器下拉列表框中指定交换文件要使用的驱动器。

5.从类型下拉列表框中指定交换文件类型：永久、临时和无。系统会根据被选驱动器上的可用空间和磁盘碎片程度，自动计算出为临时或永久交换文件建议的最大尺寸。

6.如果您希望改变系统建议的尺寸，可从新尺寸文本框中输入一个不同的尺寸，但要说明的是WINDOWS系统不使用大于建议尺寸的空间作为虚拟内存。

7.按“确定”按钮。

8.重新启动WINDOWS以使对交换文件的改变生效。

当在标准模式下运行WINDOWS系统时，仅在从DOS应用程序切换到WINDOWS应用程序时使用交换文件。每次您启动标准模式下的窗口系统时，它都建立一个表示磁盘上应用程序的应用交换文件，这些临时文件名为“~WOAxxxx.TMP”。当您切换回一个打开的WINDOWS应用程序或启动新的应用程序，系统会将部分或全部的DOS应用程序写入这个交换文件，以

提供更多的内存给现在在前台运行的窗口应用程序。在标准模式下，这些数据不能交换到硬盘上的虚拟内存中。

当在增强模式下运行窗口系统时，WINDOWS会创建一个单一、巨大的文件，它可以交换WINDOWS和DOS的应用程序。该单一交换文件可以是临时或永久的。临时交换文件WIN386.SWP在WINDOWS系统启动时被创建，在退出时被删除，它按需要减少或增加。永久交换文件是386SPART.PAR，它被永久地保存在硬盘上。不要手动删除或移动这个文件，那样会造成系统的紊乱。

临时交换文件的最大尺寸由可用磁盘空间确定。实际上您可以创建一个和总计可用空间一样大的临时交换文件，但您最少应该留下10M到20M空余空间给打印缓冲区和其它应用程序的临时文件使用。永久交换文件的最大尺寸由可用的最大连续磁盘空间所确定，如果您的硬盘碎片化严重，您应该运行一个磁盘优化程序，使磁盘未用连续空间尽可能增大，以便于您创建一个合适的交换文件，这也是我们下一节要讨论的问题。

经过笔者在同一机器上对永久性、临时性、不设置交换文件等三种情况进行综合对比后认为，虽然设立永久性交换文件在不使用WINDOWS时仍然要占用一定的硬盘空间，但由于WINDOWS对交换文件的读写能绕过正常的DOS读写方式，且交换文件只使用连续的磁盘簇，所以对内存不是绝对充分的(一般指16M以下WINDOWS用户来说)，设立永久性交换文件对提高WINDOWS性能会有很大的帮助。如果你的磁盘空间不是特别紧张，我建议您为WINDOWS在您最快的并有最多空间的硬盘上设立一个永久性的交换文件，以弥补您内存的不足。

四、关于收集磁盘的空间碎片

在你的磁盘使用了一段时间以后，由于对磁盘频繁的读写操作，造成后来写入的文件的簇不能连续存放，即这些文件被分成了碎片。当系统对这些"碎片文件"进行操作时就要花费比较多的读写时间，这不仅会降低软件运行速度，也会影响硬盘的使用寿命。而WINDOWS在这样的磁盘上创建交换文件时，因为要使用连续的磁盘簇，所以也可能不会达到理想的容量标准。还有一条更令人恼火，在有碎片的磁盘上高速缓存程序的功效要大打折扣，当然WINDOWS的功能也不会得到充分的发挥。所以，对你的磁盘定期地进行碎片收集整理工作，使各个文件的簇都连续存放，这不仅仅提高了磁盘的使用效率，也是优化WINDOWS要做的重要工作之一。

进行硬盘碎片收集整理的工具软件很多，如高版本DOS的DEFRAG.EXE、NORTON UTILITY的SPEEDISK.EXE和PCTOOLS中的COMPRESS.EXE等。它们的功能大同小异，原理也几乎相同，本文不在赘述。但要注意以上所列程序不能在WINDOWS下运行(包括WINDOWS的DOS模式下)，只能在DOS下运行。

五、关于应用内存虚拟盘存放临时文件

当你拖动鼠标并双击任意一个WINDOWS图标或在文件管理器下启动一个可执行文件时，这些程序都有可能拥有它自己的临时应用程序交换文件(注意：这些文件不同于前面所讲的WINDOWS交换文件，同时它也无须在硬盘上以连续簇存放)，当你退出这些应用程序时，WINDOWS又会自动删除这些应用程序交换文件，这些就是所谓的WINDOWS临时文件，它们存放的磁盘的速度也直接影响着WINDOWS强大功能的发挥。

内存虚拟盘的高速度想必您领教过，把WINDOWS的这些临时文件放在内存虚拟盘上您想过吗？假如您有足够的扩展内存(比如> = 8M)，不妨一试它对加速WINDOWS的功效。

关于内存虚拟盘的创建非常简单，只要在您的CONFIG.SYS文件中加入一行语句，例如"DEVICE=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS"，其中的RAMDRIVE.SYS为虚拟盘驱动程序，在定义内存虚拟盘时，可以根据内存实际容量设置它的总容量、扇区容量和文件数。RAMDRIVE.SYS后面可跟有的参数为：

总容量(disk-size)：单位是千字节，为指明虚拟盘的全部容量。

扇区容量(sector-size)：单位是字节，指最小分配给一个文件的容量，每个文件占用虚拟盘容量为这个数的倍数，允许取值为128、256、512和1024。

文件数(entries)：指在虚拟盘中可以保存的文件和子目录的数目，取值范围从4到1024，缺省值为64。

/E：在扩展内存内建立虚拟盘。没有它，内存虚拟盘将被创建于常规内存，将没有足够内存以运行WINDOWS。

注意，要保证在该行前已安装HIMEM.SYS或其它扩展内存驱动程序，例如QEMM386等！要得到详细的句法解释，请参阅WINDOWS或DOS说明书中的有关章节。

当虚拟盘创建成功以后，你就可以进行如下操作：

1.选择并执行一个文本编辑软件(如EDIT、CCED等)。

2.调入并编辑AUTOEXEC.BAT文件。

3.在AUTOEXEC.BAT中寻找一个以"SET

TEMP=盘符:路径"开头的行(如没有此行,可在文件的结尾加入)。

4.将=的右边改成你设立的内存虚拟盘的盘符,如"SET TEMP=H:\"。

5.存盘并退出文本编辑软件,重新引导你的电脑。

不过不要将 WINDOWS 的系统交换文件也放在内存虚拟盘上,因为这样做会浪费大量的系统资源(交换文件本身就是为弥补内存的不足而设计的)。

经过以上操作后,再启动您的 WINDOWS 时,我相信您一定会拥有一个令身旁玩友羡慕不已的高速度系统了。

玩 DOS 下内存不够的游戏

浙江 沈顺宇

进入 WINDOWS 中的 PIF 编辑器,打开 DOSPRMPT.PIF,将你所需的 EMS 或 XMS 写入 EMS 或 XMS 的选项中,再将显示方式(GRAPHICS)中的执行(EXECUTION)的后台和独占都打开,存盘退出 PIF 编辑器。以后在 WINDOWS 的 MS-DOS 方式中,你就可以进入游戏了。本人家中的电脑只有 4M 内存,本不能玩《魔兽争霸 II》,用此法后就能玩了,但速度慢了一些。

在 WINDOWS 95 下使用 DOS 工具软件

浙江 陈剑波

广大电脑用户在从 DOS 6.X 和 WINDOWS 3.1 升级到 WINDOWS 95 的过程中,往往在硬盘中仍然保存着一些自己使用多次、效果很好的 DOS 工具软件,希望在 WINDOWS 95 下仍能正常使用这些工具。然而,WINDOWS 95 虽然功能十分强大,却并非十全十美,其与一些早期软件的兼容性问题就颇遭人非议。本文就常见的二个 DOS 工具软件如何在 WINDOWS 95 下正确运行谈点笔者的经验。

一、PCTOOLS 4.3/5.0

PCTOOLS 4.3/ 5.0 在 PCTOOLS 系列中容量虽小,功能却不弱。相信不少人不会忘记其中的 UNDELETE(恢复删除)功能。在 WINDOWS 95 下运行它会比较麻烦。首先要进入纯 DOS 启动方式(启动时按 F8 键选 COMMAND PROMPT ONLY,或进入 WINDOWS 95 的桌面后选 SHUT DOWN,再选 RESTART COMPUTER IN MS-DOS),执行 DOS 7.0 新增的内部命令 LOCK,选择 YES,允许进行直接磁盘存取功能,然后可进入 PCTOOLS 进行 UNDELETE。如果不执行 LOCK 命令,运行 UNDELETE 时就会提示"WINDOWS 取消了直接磁盘存取功能以保护长文件名系统,按 CTRL+ALT+DEL 键重新启动"等出错信息。而在 WINDOWS 95 的 MS-DOS PROMPT(DOS 方式)窗口下,即使在打入 LOCK 命令后也不能正确执行 UNDELETE 功能,提示"你正在使用旧版本 DOS 或 WINDOWS 下的磁盘实用程序,如果执行磁盘写操作,文件可能损坏"等信息,选择 YES 或 NO 都无济于事。对于 DOS 6.X 的外部命令 UNDELETE.EXE 来说也有点类似(DOS 7.0 下的 UNDELETE.EXE 仍为 DOS 6.X 版本),只不过在 WINDOWS 95 的 DOS 窗口下执行 LOCK 后再执行 UNDELETE,就会强迫返回到纯 DOS 方式下运行。

二、HD-COPY

HD-COPY 系列也是最常用的工具软件,经笔者试验,在 WINDOWS 95 的 DOS 窗口方式下,HD-COPY 1.7A/1.7R 等皆不能运行,只有 HD-COPY 2.0 能正常运行。HD-COPY 2.0 配合 WINDOWS 95 的多任务特性,只需准备一张软盘就能完成 IMGDRIVE 的类似功能。方法是在 WINDOWS 95 下打开两个 DOS 方式窗口,一个用于 HD-COPY 2.0 读取映像文件到软盘上,另一个用于安装。安装时若出现第二张盘安装不进的情况,请关闭读取窗口,安装完第二张盘再打开读取窗口读第三张盘,以后类推。

在英文 DOS 中使用中文 HELP

山东 扈国

现在许多电脑用户在使用 1994 年微软公司推出的 DOS 6.2,其中有不少用户使用的是 DOS 6.2 汉化版的西文部分,而没有安装中文部分,其实 DOS 6.2 的中文 HELP 已经在安装西文部分时被安装在硬盘上了,这个中文 HELP 的文件名是 PDOS.HLP。你只要把原来的 HELP.HLP 改名或删除,再把 PDOS.HLP 改名为 HELP.HLP,然后进入直接写屏的汉字系统运行 HELP 命令即可。当然将它拷贝至其它西文 MS-DOS 6.X 的版本中也能正常使用,可以帮助英文不好的朋友熟悉 DOS 命令。

诊断

问：在 WINDOWS 95 中有一选项禁止使用长文件名，但使用后有些文件还是长文件名，它有什么用处？（1996 年第 6 期求诊）　北京　李鹏

答：此项功能的主要作用是限制用网络传送文件时文件为八个字符。因为接收由网络传送文件的人使用的操作平台，可能不支持长于八个字符的文件名（象 DOS），在处理时会发生错误。对于单机的用户，此项功能可有可无。　广东　郑乐思

问：我用的是海洋 HIPPO 15 的主板、CYRIX 5X86-100、256K 15NS 二级高速缓存。当我打开二级缓存运行 WINDOWS 3.X 或 WINDOWS 95 时会提示应用程序出错或致命错误，随后死机。屏蔽二级缓存则不会出问题，但速度奇慢。请指点迷津！　湖北　曹常浩

答：二级高速缓存可以大幅度提高系统性能，但系统如果存在隐含的毛病，在这种情况下就会暴露出来。你的系统可能是内存或主板有毛病，才会出现这种现象。　北京　李鹏

问：用 MODEM 进行联机时电话费怎样收？电话被占用的时间长吗？外面的电话能否打入？上海　叶欣

答：用 MODEM 联机和普通使用电话一样，只不过传送的不是声音而是数据，所以它也是按电话的收费标准收费，外面的电话也不能打入。北京　李鹏

问：我的电脑配置是 PENTIUM-120，在运行 DELTREE 时，有时很快，有时很慢，一个几兆的子目录得删几分钟，为什么这么大的差别？　湖北　武汉

答：DELTREE 的删除速度和被删子目录的文件数量有关，文件越多越慢。开启磁盘缓存程序（例如 SMARTDRV）可以大幅度提升删除速度。　北京　李鹏

问：在彩色输出上喷墨打印机是否比不上激光打印机？他们各有什么优缺点？　北京　一设

答：喷墨打印机在精度上比不上激光打印机，不过价格要便宜得多。彩色喷墨打印机的价格从 2000 至 10,000 不等，彩色激光打印机的价格在 100,000 元左右。　北京　吸血猎人 D

问：IBM 的 PC-DOS 7.0 中没有 MEMMAKER，如何自动优化内存？　北京　赖巍然

答：它有自己的 RAMBOOT 可以优化内存。　北京　远离爱人

问：我运行了一个叫 LOCK 的文件后出现“DISK BOOT FAILURE，INSERT SYSTEM DISK AN PRESS ENTER.”再启动后 C 盘就没有了，请问如何还原？　山东　张亮

答：看来你运行的是 HDLOCK，它能将你的硬盘隐藏起来。运行这套软件中的 HDUNLOCK 可以还原，没有的话用 NDD 也可以恢复。　北京　李鹏

问：我运行 FDISK 时出现“INVALID DOS VERSION”，是什么错误？　上海　杨科焰

答：这是说 FDISK 的版本和当前 DOS 版本不符，请换用当前 DOS 自带的 FDISK。　北京　李鹏

问：我的声卡上有一个 26 针的接口，还标有 WAVE TABLE 字样，有什么用？　北京　玩家

答：这是用来接支持 WAVE TABLE 标准的音源子卡用的，例如创通的 WAVE BLASTER。接上子卡后声卡能支持 PCM OPL4 的 64 音源和 MT32 等标准，可以摆脱单调的 FM OPL3 的 32 音源了。　北京　以太精灵使

问：SB AWE32 是否已有子卡？SB 16 和 SB 32 都能升级为 SB AWE32 吗？　安徽　陈勇

答：SB AWE32 没有子卡，但有自己的 WAVE EFFECT 混音器，性能和 WAVE TABLE 的子卡各有千秋。当然它也能加子卡。SB 32 可升级为 SB AWE32，SB 16 不能。　北京　站在顶点的觉罗

问：硬盘有巨大的读盘声是因为什么？　上海　玩友

答：硬盘根据生产厂商和型号的不同而有不同的表

现。例如CONNER的硬盘读盘时声音细碎不断，SEGATE的1G以上的硬盘则有如电锯一般轰鸣，整个机箱都跟着震动。所以您的硬盘声音一贯如此则应当没有问题，如果突然出现异常的读盘声就要小心了。　　北京　玻璃的仙杜瑞拉

问：我有一块硬盘突然不能启动了，用了NDD后发现了52处“B”，用完NDD后硬盘又可启动了，用DEFRAG发现“B”仍然存在。请问，这些“B”是不是不能用了？用什么软件才可以除掉这些“B”，重新格式化行吗？　　广东　余飞

答：这些“B”代表着硬盘上的坏道，没有软件可以除掉它，低格也不行。这是由于硬盘磁头划伤盘片或里面进入灰尘等原因造成的物理损伤，只有拿到代理商那里去进行维修更换。如果进行低格可将它们列入缺陷表中，高格后可以看不见，也不会再被使用。　　北京　杨表

问：前不久我干了一件让我悔恨至今的傻事。由于我的硬盘突然不会动了，我检查了电路部分，没发现问题，别的硬盘放在我的电脑上能运转，我怀疑是硬盘里面的机械故障，于是把它给拆了（我真傻）。拆开后我用手去转了几下盘片，还摁了几下磁头，然后又合上，奇怪的是，硬盘又运转正常了，我欣喜之余，偶然翻看一本关于硬盘知识的书，里面提到绝对不能在普通环境下打开硬盘，除非在超静无尘的环境中。于是我又打电话问了几家电脑公司，他们的回答是一样的：硬盘打开后就等于报废了。如今我的硬盘运行有一个半月了，用NDD检查一切正常，但是我却日夜不安，深怕某一天这硬盘会变成一堆烂铁。在这里我想问的是，硬盘打开后真的无药可医了吗？另外想说明的是硬盘牌子为CONNER，新加坡造的。　　浙江　阿炯

答：我也有一次不小心拆了一块CONNER的硬盘（用胶带封住的，一不小心就开了）。当时没有事，但不到一年就不能使了。不知这种硬盘用了什么技术，竟然拆开还能使用！不过由于血的教训还是不要拆的好。至于修理要送回原厂才行。　　北京　静天

问：IBM PC机的显示器是否可以和电视互换。现在是否有和电视一样的超大屏幕型号？　　辽宁　邹鹏

答：不能互换。电脑的显示器也有20、29英寸等型号，不过价格比同尺寸的电视贵一倍以上。　　北京　魍魉姬

问：本人在WINDOWS 3.1中文版下玩许多游戏，总是被告之需要256种颜色的显示器，但我的彩显已为256色的SVGA，我在WINDOWS下用SETUP也无法改动原显示器配置，是何原因？　　北京　小C

答：第一，这与显示器无关，只与显示卡有关。第二，在WINDOWS下改变配置需要显示卡驱动盘和WINDOWS原盘，一切安装好后还需重新启动WINDOWS才能有效。　　北京　九阳

问：在安装2.13汉字系统时它是5.25英寸的高密盘，而我的A驱是3.5英寸的，放在B驱又无法安装，有什么解决的方法？　　河北　郭楠

答：把5.25英寸盘上的东西拷到3.5英寸盘上再安不就行了？另外有些主板有A、B驱互换功能，用它也可以解决。　　北京　李鹏

问：我购买了《大众软件》总第10期软盘，因不慎把其中的INSTALL.BAT毁坏了，有没有方法可以跳过安装头直接安装？　　北京　尚文静

答：在C:〉提示符下键入A:〉PSOFT0010 －D即可（默认软盘在A驱中）。　　北京　阿里凤斯

问：《绯王传Ⅱ》在打到第21关——地下神殿时，游戏提示要“献祭三次”，该怎样进行下去？（1996年第7期求诊）　　江苏　李中宇

答：此处地板上有个红色的十字，在它的中心点使用“白金竖琴”三次即可。雷萨德·瓦雷斯的魔法攻击力极强，亚斯克莫伊德会不断地施展治疗法术，是最讨厌的敌人。但是刚好他们都无法抵抗“熊熊变身术”，因此建议您可以让您的队员施展这个法术，让它们暂时动弹不得，先解决了其他的敌人之后，再对付他们。此外，雷德萨·瓦雷斯的MGR值太高了，所以要多派一些攻击力强的队员上阵。　　山东　于文舰

问：《邪神大地》中内海闸门的钥匙在王子手中，但他被施咒而无法到达精灵洞，该怎么办？在老人洞为何找不到飞龙号角？（1996年第6期求诊）　　山东　宋磊

答：从被诅咒王子的城堡顺路向下，到岔路口向左可到一城，在城的最里层遇见一人向你索要王者之杖。出城，回到岔路口继续向下可到达沼泽洞穴。在洞中取得王者之杖后，回刚才的那个城，将杖交

给那人并与之交战可得苏醒之珠。回王子城附近的船上，驾船回精灵洞穴将苏醒之珠交给精灵，她便会加入队伍。再回到被诅咒的王子的城，见王子后，他会苏醒并给你骑士之钥。此时回到游戏开始处（即公主帝亚原来住的城），会晤国王右边的一大臣，他会将另一把骑士之钥交给你。到老人洞穴，将两把钥匙交给一老者，他会打开珊瑚海的闸门，这时你便可驾船出内大陆了。出内海向右上走可达一村镇，镇中十贤者会为你架桥（交谈即可）。过桥到达洞穴，在洞中可得冰剑、冰盾（精灵专用）、飞龙号角，出洞按空格键便可召唤飞龙，就可以去一些无法用船到达的地方了。

北京　电玩老怪

问：《邪神传说》中怎样找到第三、第四、第五个圣者？（1995 年第 5 期求诊）　北京　李鹏

答：后三个圣者是在帝国基地中的那个小姑娘、卖瑞士刀给你的那个酒鬼，还有在邪神教集会中的教主。要小姑娘和酒鬼加入都不难，但要教主加入就必须找到皇家宝石。皇家宝石在版图右上方的森林中，要进入必须有古钱和两个圣杯。用古钱在那个魔法师（第二个圣者）屋后的水池引出水，把两个杯子都装满，再将水倒入洞口的两个柜子中，就可以进入右上方森林中的洞穴了。还有!!! 在帝国基地中的那个小姑娘，其真正身份是帝国×××。进入帝国基地要穿过门洞内的暗门。

广东　郑乐思

问：《凯兰迪亚传奇》的迷宫中把什么镶入月之神坛才行？　四川　陈斌

答：先找到四块石头打开洞门，再把在洞中找到的金币扔进树林的古井中，可以得到月之石。用月之石可以完成月之神坛。　北京　李鹏

问：我在玩《凯兰迪亚传奇Ⅱ——命运之手》时鼠标只能在屏幕左半边移动，是怎么一回事？四川　陈禹

答：这应是鼠标驱动的问题。有些鼠标驱动一味追求短小，省去了许多的功能，结果在某些要求严格的游戏里就会出现这样那样的问题了。一般来说 DOS 所附的 MOUSE 功能齐全，就是要占用较多的内存，当出现异常情况时可以换用它。

北京　李鹏

问：在《太阁立志传Ⅱ》中为何在奈良町的迷的屋中学不到乱波技巧？"破坏工作的依赖"是什么意思？

湖南　覃稚京

答：要先买几次情报才能学习乱波。"破坏工作的依赖"就是出钱雇忍者去敌人的城捣乱。北京　飞鸟

问：《飞越杜鹃窝》中，当主人公逃出精神病院，走入地下迷宫来到小木屋后，酒柜旁的木牌提示以一定的顺序按动四个酒瓶，秘门就能打开。可我不知是哪几个？

北京　吴俊

答：提示中的 MCDXXXIII 相当于 1433，即依次推动第一层左 1、第二层左 4、第三层左 3 和第四层左 3 的酒瓶。　北京　李鹏

问：在《侠客英雄传》中有一处山洞，进入后有道密码门，开门的密码在哪找到？　山东　苏海峰

答：开门的密码是随机出现的，可以去长沙找落凡生询问。　北京　天华圣之体

问：本人在玩《仙剑奇侠传》时找不到化妖池的出水口，无法去毁坏剑柱。　广州　吴滔

答：只要从剑柱出发，贴着屏幕向右边走就可看到。

北京　北斗

问：我在玩《国王密使Ⅵ——希望之旅》时，在制造"暴雨滂沱法术"的过程中，不知如何把茶杯中的软泥加入已倒入仙水的灯里。　北京　吴名

答：不必把软泥加入灯里，直接按照法术书上的方法做即可。　北京　贵仁

问：我在玩《大航海时代Ⅱ》中用约翰·法雷尔在解决了马沙华的一系列事情后，开到日本，但转来转去也未发现长崎和界，只找到北海道，这是为何？是否声名不够？　广西　雷锦超

答：有的主角要声名足够后才能发现它们。长崎与界确实不好找，它们位于日本列岛中众多岛屿之中，请绕着日本列岛仔细找，发现船能进入的地方一定要试试，这样就可以发现长崎与界。北京　张京

问：《模拟城市 2000》如何在 50 年期限到来之时维修发电站，我建造了一座燃油火电站，50 年后，它不会自动修理，还自动爆炸。　广州　CHEN

答：无法维修，只有核电站无年限。　北京　盛风

问：我在玩《银河英雄传说 4EX》时为什么只能选择"无音源"？

江苏　杨威利

答：这是从 PC-98 上移植过来的游戏，对音源要求极为严格（PC-98 只有小喇叭和 MIDI 两种音源）。如

果您的声卡不支持标准的 MPU401 或 MT32 等 MIDI 设备或兼容性不好,最好选择无声。

北京　黄金之翼

问: 贵刊的游戏购价表中有一项配置栏,里面的内容不符合实际!如《坦克大决战》、《倚天屠龙记》等游戏 2 兆内存即可运行,也不一定要 386,为什么要夸大?

北京　叶楠

答: 这是按厂商提供的最低配置刊登的。为了保证游戏的效果和兼容性,厂商一般要留有一定的余地,在低于最低配置的情况下可能可以运行,但不保证不会发生问题,效果也可能无法接受。　北京　李鹏

问:《鬼屋魔影Ⅲ》中杀死音乐人后上到一楼的厨房里,厨师问酒有几种用途,怎样回答?杀死一、二楼所有敌人后如何继续进行? WINDOWS 3.1 装上 PC-TOOLS FOR WINDOWS 2.0 后是否可直接升级到 WINDOWS 95?

广东　唐智谋

答: 不必回答,杀死厨师后把毒酒放在一楼雕像正对的门前即可。使用 WINDOWS 95 的升级版就可以直接升级。

北京　车风

问:《三国志Ⅳ威力加强版》中,君主在称帝后是否可以下圣旨?如果可以,具体又应如何做?

广东　朱健枫

答: 没有办法下圣旨,因为程序并没有设计这一点。

北京　张强

问: 为了运行光盘中的游戏,我编写了一个批处理,内容如下:

```
PATH:D:\子目录名
C:\DOS\APPEND=D:\子目录名
PLAY
```

但许多游戏无法正常运行,这是为何?

江苏　流川枫

答: DOS 的 APPEND 能够使执行文件在任何路径上调用指定路径下的数据文件。不过当程序进行一些复杂操作时多半会出问题。所以最好不要使用 APPEND。DOS 的子目录本来就是为了确保数据正常调用的,使用 APPEND 则会使文件调用发生错误。

北京　太阳死神

问:《足球 96》包装上明明说 8M 内存的 486 就可运行,为什么我一运行就出现花字符?

北京　皇龙骑士

答: 由于《足球 96》(FIFA SOCCER 96)需要 300K 基本内存和 7500K 扩充内存,所以 DOS 的二个配置文件只有光驱驱动程序和 HIMEM.SYS 就可以了。

北京　甲 A

问: 如何驱动游戏棒和游戏手柄?在驻留了 PC-TOOLS 的情况下修改《命令与征服》,激活 PC-TOOLS 便死机(连试了好几次,都是这样)为什么?

武汉　王远

答: 游戏棒和游戏手柄在 DOS 下不需要驱动程序,只要游戏支持它们就可以用。在 WINDOWS 下需要驱动程序(一般由游戏自带)。PCTOOLS 的中断级别很低,不大可能在游戏中被激活,即使被激活也会因为冲突而导致死机。　北京　妖子

求诊

一　用 GZIP1.4.3(应该是最新版了)解压某些后缀为 GZ 或 Z 的文件时为什么会出现『UNEXEPECTED END OF FILE』的错误?如何才能正常解压它们?北京　李鹏

二　《魔界之泉——灰石传奇》的第四个剧情中,为了修复通向海风洞窟的桥梁要找到隐士沙罗曼。他提出要布莉金币后就不再开口了。如何将金币给它?　浙江　胡征

三　按照『攻略』,明智光秀应在织田攻打毛利时就在本能寺起兵。但我在当上城主时发现毛利已不知在何时被消灭!可我不灰心,耐着性子完成了织田交下的任务,直到接连打下了几个国家,自己也成为『播磨但马国』国主,年评定信赖度增长上万点,但还无人造反,而织田此时已是正二品官了,快成正一品关白了!不知哪位高手指点一下,让我能恩将仇报。如果我耐着性子接着玩下去,织田让我在『大河内城』筑城,说了一大堆日文,我不懂日文,卡在这儿,怎么也进行不下去;还不能推掉,若推掉此任务,信赖骤减五千点,并且下次还是这个任务!实在气疯了!求教!　北京　陈劲霜

四　《高报酬战将》中,在主城萨兰特中打听传闻,经常听到在某处洞窟里有财宝。究竟这个洞窟在哪里?另外,舞蹈兵团在配备了飞机和操纵士的情况下,依然不能飞行移动,为什么?　广州　游戏狂人

关于增刊

自从上期登出增刊消息以来，读者纷纷来电来信询问增刊有什么内容，配套光盘里又有些啥……让我来给大家透露一点点吧。

增刊将采用胶版纸印刷，正文 192 页，彩页 48 页，编排同正常期刊一样，应用和娱乐各占一半篇幅，应用篇包括了操作系统史话，游戏制作，INTERNET 操作等等一系列热门话题，还有大量流行的实用工具的使用介绍；娱乐篇包括十数个经典游戏功略，数十个新游戏介绍，大量游戏秘技……还有一出重头戏——网络游戏 MUD。

光盘上集成了从《大众软件》创刊以来的所有配套磁盘中的软件，并把历期以来因磁盘空间限制而未能放入配套磁盘的软件补全，还包括增刊中介绍的大量实用共享程序，及增刊所介绍新游戏的试玩版和演示版。

好啦，就说这么多啦，如果你到读者服务部预订的话还可享受优惠价。

《1996 年大众软件增刊》

零售价 22 元，优惠价 20 元

《1996 年大众软件增刊》配套光盘

零售价 45 元，优惠价 40 元

借助电脑教师 中考荣登榜首

酷暑之中，中考成绩揭晓，忐忑的等待中获得了一份意外的惊喜，我的儿子李可斌在今年初中升高中的统一考试中，以本校总分第一的好成绩荣登榜首，得分比市内重点高中的录取分数线高出 40 多分，如愿以偿地升入人们梦寐以求的重点高中。惊喜之余，我和孩子都明白，是电脑家庭教师使他的学习成绩产生了跨越式的进步。

我的孩子很聪明，但却不太用功，历次考试的名次始终徘徊在 20 名左右，有一次甚至降到了 35 名。去年暑假时，我们通过广告宣传了解到 CSC 电脑家庭教师软件，就为孩子买了一套。真没想到，我的孩子在使用这套软件时确实是受益匪浅。过去他的英语成绩不太好，主要问题是不爱背单词，另外，老师在课堂上教的英语发音，他总是听不太真切，我们夫妻二人都不懂英语，实在也帮不上忙。有了电脑教师，情况大不一样，他把初中三年来的所有单词都输入了电脑，在屏幕上显示出课本上的单词表，然后利用电脑教学软件的喇叭发音学单词，效果特别好。在这次中考中，他的英语听力考试得了满分，书面考试卷面总分 120 分，他得了 118 分。孩子在物理化学上的收获也是非常明显的，考试中这两科的成绩均是差 1 分满分。最有说服力的是我的孩子从上学至今没参加任何课外辅导班，今年五月份他参加了省级奥林匹克化学竞赛，获得了三等奖，这件事使他的班任老师和化学老师都感到很吃惊，因为他从来没有参加过奥林匹克辅导班，没参加辅导而能在省级竞赛中获奖，这在他们学校中还没有过先例。其实这又是电脑教师的功劳，是教学软件中大量身临其境的实验，使他加深了对理论知识的理解。

现在，我已为孩子把电脑家庭教师升级为高中版，让他在高中的激烈竞争中，运用电脑教师这个秘密武器，在学习中取得更好的成绩。

牡丹江市人大常委会调研室　李钐伟

编者按：

目前国内市场上的家用软件有两大趋势，即家教软件和娱乐软件。娱乐软件只要消除语言隔阂，国外的产品就能很快地占领市场，而家教软件则不然，需契合我国国情，配合国家教委颁布的教学大纲，所以这个工作就需要国内的软件开发商来做。

据悉：国家教委正在组织有关部门对目前国内市场上出现的家教软件进行评测，并将公布评测结果，希望准备购买此类软件的读者随时注意此类信息，本刊在以后几期将陆续地介绍一些国内流行的家教软件。

大众软件服务快车

大众软件库:软件目录……………………天秤座
大众软件库:《大众软件》配套盘…………天秤座
分部消息……………………………………天秤座

市场星云

香港振星科技有限公司……………………彩一
智冠电子(北京)公司……………………彩二、三
光谱博硕(北京)公司……………………彩四
杭州晶天软件公司…………………………天蝎座
大连雅奇电脑公司…………………………凤凰座
国联在线网络有限公司……………………大熊座
香港振星科技有限公司……………………仙女座
光谱博硕(北京)公司……………………金牛座
北京前导软件有限公司……………………双子座
蚁巢科技责任有限公司……………………狮子座
深圳龙丽图有限公司………………………狮子座
大恒计算机音像技术分公司………………射手座
西安奔腾软件工程公司……………………射手座
杭州南北技术公司…………………………射手座
中国教育电子公司…………………………宝瓶座
北京树人软件开发中心……………………宝瓶座
莫全信息技术研究所………………………宝瓶座
北京中关村宏华电子市场…………………双鱼座
兰州诺亚电脑城……………………………双鱼座
北京三好电脑厅……………………………天马座
新潮电子杂志社……………………………天鹰座
新疆读者服务部……………………………天鹰座
邮递信息不全读者名单……………………天鹰座

1997年度《大众软件》征订工作已经开始

改进出版质量,本刊明年改成胶版纸印刷

正文80页　增页16页　彩页8页　定价6.00元

可在如下地点订阅

当地邮局　大众软件读者服务部

本刊邮发代号:82-726

特别优惠在读者服务部邮购者,邮费免收,挂号寄发!

订阅半年者赠送第二届大众软件奖奖券一张

订阅一年者赠送第二届大众软件奖奖券两张

在当地邮局订阅的读者请将订阅收据(复印件)寄到杂志社,换取奖券

订阅者请汇款至北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

《1996年大众软件增刊》及配套光盘四季度推出 征订工作已经开始

增刊内容:请参见本期读编往来。

预订优惠价:凡在1996年9月31号前汇款预订的读者均享受优惠价:增刊20元,配套光盘40元(以汇款单上的邮戳日期为准)。

订阅方法:邮局汇款,请在备注栏写明订阅内容和份数　**收款单位:**大众软件杂志社

汇款地址:北京和平门邮局3056信箱　**邮　编:**100051

服务部再次提醒朋友们在填写汇款单时要字迹工整、清晰,并不要忘记你所在地的邮政编码,以免无法投递。

挂号邮寄:邮费免收。但如需快件投递,加收10元;需特快专递者,加收20元。

欢迎读者从速订阅。

需大量批发者请与杂志社发行部联系。

增刊广告工作已开始征集,欢迎各位商家前来广告部洽谈。

《大众软件》杂志社



太空署就阿提拉陨石发布最新消息

本报讯（记者：Mr. Liu）众所周知，由柏尼欧外太空观测站发现，以阿提拉（Attila）命名的巨大陨石将在三个星期后与地球发生大碰撞。由于此事已在全球引起极大恐慌，美国太空总署昨天召开了特别新闻发布会。会上太空署声称将派出一支由五名精英队员组成的特别行动队前往太空，以阻止两星相撞的发生。

据众多科学家的精密计算结果表明，如果将陨石完全炸毁，散飞的碎片仍会对地球表面造成不小的伤害。因此太空署决定在陨石的两个定点上实施爆破，利用适当的爆炸力使陨石偏离轨道。据发言人声称，如果计划成功，今后在晴朗的夜空中将会出现两个月亮。让我们记住这五位勇敢队员的名字：

领队：Boston Low 优秀的军事专家
队员：Maggie Robbin 语言学家
Ludge Brink 著名考古学家
Ken Borden 资深飞行员
Cora miles 运输专家

第一章 拯救地球

在经过充分的准备后，由我 Boston Low 带领的特别行动队被送上了太空。到达目的地后，我、Robbin，还有 Brink 组成的登陆小组离开了航天飞机，开始按计划行动。

我打开通讯器（Pen Ultima），联系（COMM）航天飞机上负责载运的 Miles，让她操作机械手将航天飞机货仓内的飞行工具箱（Flying Pig）放入太空。带着它，我的登陆小组来到了陨石表面。我打开飞行工具箱，取出了 Alpha、Beta 两组炸弹和一把铲子（Shovel），以及无重力挖掘机（Zero-G Digger）。在陨石右上方的 Quadrant2，我用无重力挖掘机将目标点的地表（Target Surface）铲开，并同 Brink 一同将炸弹 Alpha 安装在裸露的土壤（Dirt）中，然后用钥匙（Arming Key）启动引爆装置。再到 Quadrant3，不料在预定点上有一块巨石（Boulder）。审视一番后，我决定用铲子撬开它。还好我有先见之明，让 Brink 站开些，否则撬开的石头一定会 K 到他头上去。接着安上炸弹 Beta 并用钥匙启动。一切准备就绪后，我们迅速返回航天飞机旁，用通讯器联系飞行员 Borden 让他准备引爆。当我们三人返回座舱，来到安全区后，Borden 引爆了炸弹。一切 OK！陨石被炸离了轨道。至此一切都结束了吗？不行，大老远跑来，晃悠了半天，不带些纪念品回去怎么行呢？

我的登陆小组又回到了陨石表面。哇！爆炸的威力真不小，陨石被炸了一条大裂缝，深不见底，出于好奇我们一致决定进去探个究竟。在我的带领下，我们三人向裂缝深处慢慢摸索，无意间我发现石壁上有块金属板（Metallic Plate）。显然这不是天然形成的，而是人工制品。我下意识地轻推了一下金属板。怪事，金属板竟陷人石壁中，全无踪影！事情真是越来越有趣了。经过一番仔细搜索，我共发现了三个不明突出场（Odd Projection）。用无重力挖掘机一一挖开，下面竟又是三块金属板。轻轻一推，也都陷入石壁之中，只是左下角的一个陷人后留下一个洞口可容人进入（Dark Tunnel）。作为队长，我自然率先冲了进去。



▲这就是俺，标准军人的形象

天哪！陨石的内部竟是空的，而且十分开阔，还有一个五星基座（Pedestal），在它的周围散落着刚才被推进来的四块金属板。职业敏感让我在基座方形的凹印上玩起了拼图游戏。没摆弄几下，我就成功地把四块金属板拼成了一个完整的正方形。忽然，一件不可思议的事情发生了——好象魔术一般，金属板变成了三角形，放出万道金光，交织成一张光网。刹时，陨石化成一颗透明水晶般的物体，并高速运转起来，载着我们渐渐远离了地球……

第二章　初探异星

这究竟是哪儿？风景倒还不错。这个星球上的大气成份与地球相似，于是我们脱去太空服，行动也方便多了。接下来该怎么办呢？还是四处走走吧。不过 Brink 却不肯服从我的命令，他认为在这种情况下，应该由身为考古学家的他来领队，因此和我争执起来，幸好 Maggie 是站在我这边的，总算暂时保住了我领队的地位。搜索之后，我们发现了四个比较有趣的地方——着陆处为中央平台（Dais），左边有个太空船的残骸（Wrech），右边是个陡坡（Dirt Rang），上边则是一处坟堆（Grave）。

在太空船残骸内，我发现头上有根电线比较显眼（Hanging Wire），就顺手把它扯了下来。不料突然飘出一道蓝光飞来飞去，消失后留下一把木雕手杖（Engraved Rod）。我实在想不出个究竟，还是先把手杖和电线收起来再说吧。我又从一旁的箱子（Chest）里找到一个泛着蓝光的导向装置（Device）。

在堆满不明生物骨骸的坟堆里，我找到了一只巨牙



与幽灵相会

（Tusk）。为了搜寻更多的线索，我又用铲子铲开坟堆（Grave）找到了一块颚骨（Jaw Bone）。

陡坡的斜度相当大，看来没办法上去。我不理 Brink 的冷嘲热讽，拿出刚捡的导向装置，只见装置上的箭头指向地面上的一个土堆，挖开一看原来是只手镯（BRACELET）。

回到中央平台，那道奇怪的蓝光又出现了，一阵狂舞之后，消失在地面上的小土堆中。于是我和 Brink 轮流用铲子挖开土堆上的小洞（Small Hole），就在 Brink 挖通的一瞬间，地面突然裂开一个大洞，Brink 失足跌了下去，我和 Maggie 连忙下去救他。可惜天妒英才，Brink 已经一命呜呼了。悲伤之余，Maggie 决定自由搜索它处，而我则想继续深入勘察这里，我们的意见无法统一，只好分头行动，靠通讯器保持联络。

Brink 死了，Maggie 走了，一切都是那么不如意，但我依然决心要把事情调查清楚。寻视一下四周，这里象是个中枢大厅，周围环绕着五扇紧闭的大门（Sealed Door），一条黑暗的通道（Dark Tunnel）和一道向下的斜坡（Ramp）。我在地上捡到了一块类似陨石上的那种金属板（Plate）和一把紫色手杖（Purple Engraved Rod）。斟酌一番后，我决定从斜坡下去。

这里真是壮观啊！我从边沿（Edge）向下看去，三道强光由下面照射上来，不过其中一道偏离了原来的角度，我想这大概就是此星球的动力装置了吧。但如何让它恢复原状呢？仔细观察后，我发现在光线底部有一块透镜（Unattached Lens），估计光线偏离是由于这块透镜的移位造成的，得把它放回原处才行。于是我在中间的控制台（Contrl Panel）用右边的五个方向按钮输入电光夹的运行方向——左、左、左、左、左、下、下、中、上、上、上、上、上、上、上、中，最后按一下左边的三角形按钮（Triangular Button），操纵电光夹把透镜放回了原处。终于将三道光聚在一起，我听到了机器运转的声音，看来一切正常了。

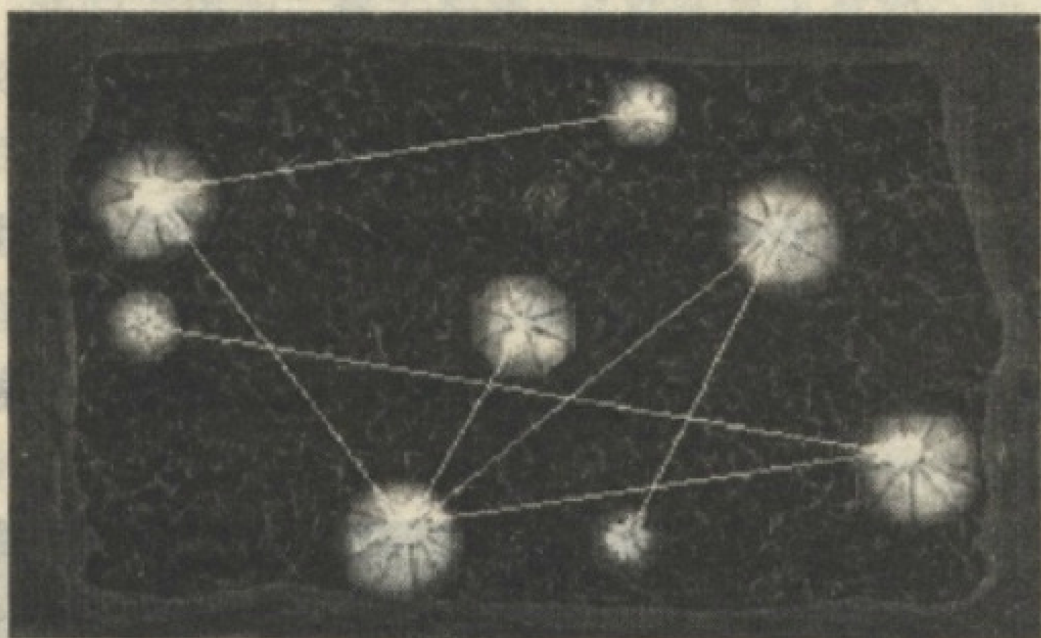
回到中枢大厅，我试着在每一道门的控制板（Panel）上输入紫色手杖上看到的图案，终于在试到黑暗通道左边的那扇大门时，有了反应。几道电光闪过，门打开了。进入后，我看到正中有个奇怪的三角柱，上面还有个蓝色按钮，伸手一按，从左边的轨道驶来一个蓝色球体，我想这一定就是这个星球上的交通工具吧。

硬着头皮钻进去，嗯，不错，穿梭于异星的海底真是别有一番风味。不久我就来到了一个小岛上。

第三章　展馆塔岛

这里有两扇小门，我费了九牛二虎之力也没打开那扇薄弱的门（Weakened Door），而那扇坚硬的门（Ruined Door）更是别想打开。向外（Outside）走来到海边，发现地上有块海龟化石（Fossil）。这时，海里钻出只海龟爬到岸上，正想上前抓住它看看与咱地球上的有什么区别，突然海中冒出条可怕的大海怪，一口叼住海龟，拖入海里，真把我吓傻了，还是赶快离开这是非之地吧！向上走穿过拱门，我找到一座奇怪的装置（Strange De-

vice)(按：上述游戏中打开五扇紧闭的大门后，分别可乘球形快车到五座塔岛，这五座塔岛上都有此奇怪装置。每次游戏时，游戏会从五座岛中随机产生一座供调试的棱镜，从而打开光桥。因此务必在游戏中每到一座塔岛都试试能否打开控制板进行调试。另外，一旦调试棱镜成功后，请按下述步骤接通所有光桥，这样以后就不需再乘球形快车了。)我打开控制板调试棱镜，使光线射到所有的有色棱镜上(如下图)。然后通过调整装置底



▲调试棱镜

部棱镜(Len)的不同角度，使我在持续按住装置上的按钮时，控制板上方升起的棱球能浮起来，且不停地转动，最终搭起一座光桥。

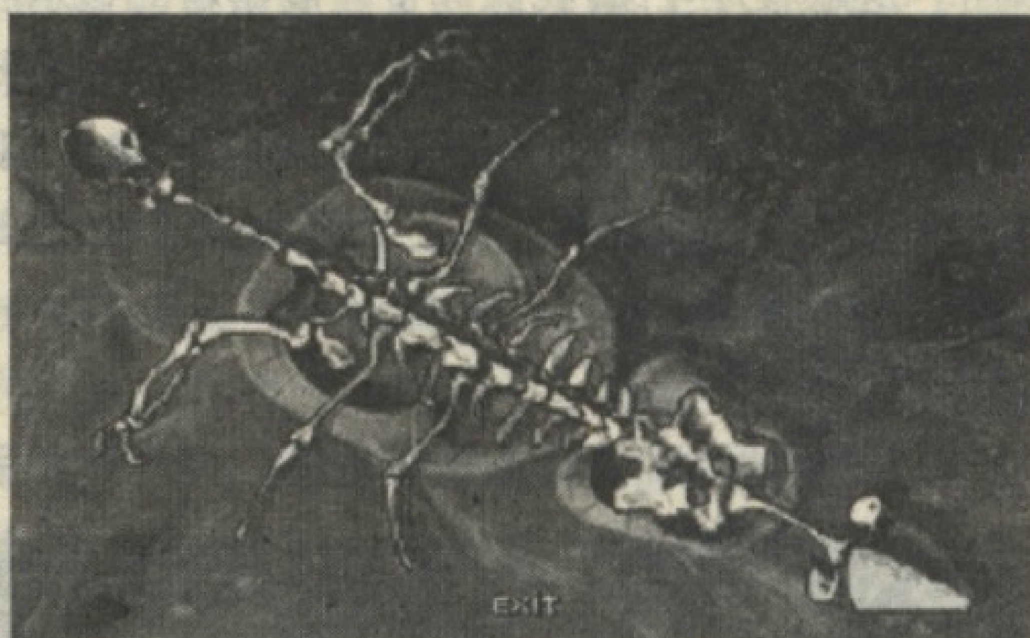
通过光桥我了解了异星上大致的地理情况。原来我们搭乘的"陨石"飞船降落在星球的正中，它周围被五座塔岛环绕着，它们分别是星象塔岛(Plonetariam Spire)、墓穴塔岛(Tomb Spire)、地图塔岛(Map Spire)、教堂塔岛(Cathedral Spire)，以及正在我脚下的展馆塔岛(Museum Spire)，而光桥则能把本岛与中心连起来。摆弄好装置后，我穿过门(Door)，来到一个有四块显示石壁(Display)的地方。在这里搜索，我可以说获得了丰收，共找到两颗绿宝石(Glowing Crystals)、一根红色手杖(Red Engraved Rod)和一块金属碑(Tablet)。接下来该看看显示石壁了，原来这上面提到了这星球上的两件宝物，一是先前拾到的绿宝石，它有起死回生的奇特功效，另一是一种威力强劲的炸药。此外，石壁上还展示我们来此星球的过程以及双月互蚀的怪现象。虽然我还不知道这意味着什么，但有一件事我已决定，就是能用绿宝石救活 Brink。进入左边的门，竟意外地与 Maggie 重逢了。不过她似乎还未从 Brink 猝死的阴影中解脱出来，对我十分冷淡，说正在外星人的图书馆里学习他们的语言，不希望有人打扰。讨了个没趣，我快快地离开 Maggie，决定先去救活 Brink。

搭上球形快车，我很快就回到了中枢大厅。在 Brink 的尸体上，我掰开宝石，让其液体滴在他身上，一阵绿光闪后，Brink 真的复活了。起初他不信自己死过，在我一再解释之下，他才回忆起来。见 Brink 恢复了正常，我连忙用通讯器把这好消息告诉了 Maggie。终于，我们三个又在一起了，看来事情发展得不算太坏。

带着 Brink 到展馆塔岛，我们合力推开了那扇薄弱的门，里面放满了生命宝石(Life Crystals)。刚想取宝石，那怪异的蓝光又出现了，还化成骷髅的形状，是在警告我们吗？不管那么多了，多拿几颗宝石再说。除此之外，这里还有颗炸弹(Cainster)，我心里一动，对！就用它来对付海怪。

来到海边，正目击又一海龟惨遭海怪吞食，海怪用完餐后还吐出一堆骨头(Loose Bones)。当我回过神来，发现 Brink 已不知去向，连呼数声也无回应，看来我又得单独行动了。

我把散落的骨头遁着化石上的痕迹拼成了一付完整的骨架(Dead Creature)(如下图)，再把炸弹放上去，最后用生命宝石复活海龟。当海龟爬回岸边时，海怪果然又出现了，一口把海龟吞了下去。不过，这次等待海怪的不再是饱餐的美味，而是粉身碎骨了。解决了海怪我才敢潜入海底，发现一个海底山洞，在那里我找到了金属板(Plate)及橙色手杖(Orange Engraved Vod)。



▲异星龟骨

第四章　星象塔岛

回到中枢大厅，照着红色与橙色手杖上的图样我又打开了第二道门。但到墓穴塔岛的球形快车出了些故障，揿了半天按钮也不见驶来，只好搭去星象塔岛的车了。

到了那里一直向上走，走着走着被一道断崖拦住了去路。正愁无法通过，巨大的波涛把我推上了彼岸。兴奋之余，我用铲子放倒巨石(Boulder)作桥连接断崖。继续向上我看到了奇怪装置，照例熟练地搭起光桥，然后进入山间裂缝(Crevice)找到了蓝色水晶棒(Blue Rod)。再到瀑布左边的高地(Plateau)，这里有个古老的大木轮和一扇紧闭的大门。仔细搜索一番我找到了金属钉(Dowel)、肋骨笼(Ribcage)、短棍(Rod)及封盖

(Cover)。接下来该对付这里的老鼠了。

我先把金属钉嵌入木轮中央的小洞(Hole)中，再把长竿(Pole)拖来挂在钉钩(Pin)上，另一头接上肋骨笼，最后用短棍将肋骨笼支起，好了，一个简易捕鼠器制作完毕，下一步就是引鼠出洞。我在门边的小洞间来回走动，等老鼠出来后，悄悄绕到它的左边，老鼠见状拔腿就往右逃，却正好撞进我精心布置的陷井。

我给老鼠套上手镯后，把它放回那些小洞去接通门边控制板中的电路。收起肋骨笼与短棒，我发现控制板似乎还少一个零件，于是就在附近仔细查找。果然发现一个小洞穴(Cave)，我连忙操起铲挖开进去，可里面啥也没有，只好借助蓝色导向装置。在它指引的跟踪点(Tracker Spot)上，我用铲子找到了这个零件(Machine Part)，这下总算能开门了。我把零件安在控制板上，合上封盖，再按下按钮，门开了。

进去一看，哇！好一个星象控制中心！我取下中央的子母棒(Twin Scepters)，用其中一根指向屋顶上的暗灯(Faint Light)，启动了星象控制装置。我稍稍一试，就发觉原来金色的那根(Golden Scepter)是用来调试大行星的，银色的那根(Silver Scepter)则是用来调试小行星的。对！一定是双月互蚀，我想起了在展馆塔岛显示石壁上看到的内容。于是我把大行星定位于右上方，小行星则位于异星与大行星之间。果然一阵地动山摇后，双月互蚀出现了，但门又被关上了。我捡起地上的金属板(Plate)和绿色手杖(Green Engraved Rod)，再揿一下按钮打开了门。

回到中枢大厅，我决定去黑暗通道一探。打开手电



▲水晶做的桥会结实吗？

筒"通人"黑暗，没想到黑暗的尽头竟是一座光彩夺目的水晶桥。桥上有两道气门，按下桥头的按钮(Button)打开第一道气门，进去后再按两次，我就能进入里面的房间了。那房间似乎是位于深海底，景色十分宜人，房中有个控制台，上面有五根水晶，但奇怪的是有一根没有象另外四根那样正常发光。这是怎么回事呢？正想着，我发现边上有小孔。试着插入蓝色水晶棒，其余两个小孔中竟也伸出了两根同样的小棒。我用手摸了一下那根无光水晶，从它顶端透出了微弱的光芒。然后我再调整那三根小水晶棒的高度，使那根蓝水晶大放光芒，与此同时，一阵隆隆声传来。这不是球形快车的声音吗？原来这里是快车控制室。当我再次进入中枢大厅，用红色手杖打开那扇大门后，果然发现快车已修复，乘着它我来到了墓穴塔岛。

第五章　墓穴之谜

四处走走，我又发现了那个熟悉的奇怪装置，启动它，接通光桥。继续向上走，来到一个洞穴(Cave Iinterior)。进去没走几步，就有一团团黑乎乎的东西向我袭来，慌忙逃出，定睛一看，原来是蝙蝠群(Bat Creatures)。它们最怕光，因此打起手电进洞胡照一气就可



▲墓穴雕像的样子好像一只北方的狼

驱走它们。

穿过洞穴，我遇上了失散的Brink。久别重逢，自然心里感慨万千，真想好好跟他聊聊，但他一副爱理不理的样子，真把我气得要死。我独自回到中枢大厅，想用绿色手杖上的图样打开最后一扇靠控制板控制的大门。但将图样正确输入后，大门依然无动于衷。究竟是怎么回事呢？我用巨牙撬开控制板仔细检查了一番，原来是电路断了。我用电线把面板与地面上的电火花(Sparks)相连，这下才把门打开。进去后搭球形快车到达地图塔岛。

途经壁架(Ledge)、坑洞(Pit)，我来到一空旷处(Opening)。这里中央是一座控制台，我把四根不同颜色手杖上的图样一一输入，空中浮现出相应的影像。这时我才知道墓穴塔岛上还有不为人知的秘密，得去探探究竟。于是我穿过上方的一道门，又开启了一座光桥，通过光桥来到墓穴塔岛。

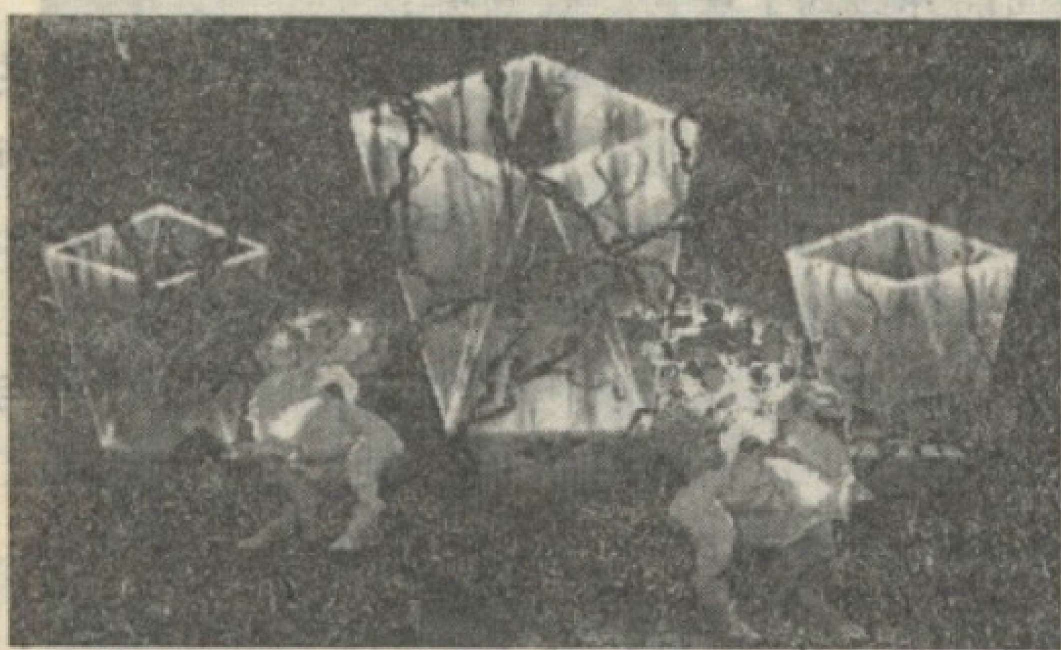
在那里的高地(Platean)上我发觉有块石板(Stone Plate)十分奇怪，用铲子挖开一看，下面竟有个山洞(Hole)，进去才发现这就是墓穴。我见地上有个双月形

记号，就踩了上去，并用短棍顶住我踩着的石板，从而打开了天窗（Shutter），但什么也没发现，似乎是缺少能量。于是我立刻去星球的动力装置处，打开一块松动的金属板（Loose Plate）取来了蓝色水晶（Blue Crystal），把它嵌入墓穴里的凹洞(Hole)中，果然成功了。但天窗上积尘（Dirt）太多，以致光线太弱无法产生影响，因此我回到墓外清除了灰尘。终于在双月互蚀光线的影响下，墓穴中升起了一座奇怪的雕像(Status)。

我的手指刚一碰那雕像，它就化成了灰烬。站上平台，平台载着我缓缓降到了地底。向右来到一扇三角形门前，刚想去开控制板（Slot），不料那控制板中落下一枚生命宝石复活了地上的一只怪兽。我急中生智向另一付怪兽骨架（Broken Bone）抛出生命宝石，这下它俩自相残杀起来，结果落得个双双被巨石压死的下场。我走近门边的控制板一瞧，发现上面的图样与先前那道怪异蓝光留下的木雕手杖十分相似，因此就用那把手杖一点，果然门开了。进去一直走到尽头，我看见一座水晶金字塔，里面是一具外星人的遗骸。

大发现，真是大发现，我兴奋得连忙用通讯器告诉Maggie，但她似乎不太相信我，对此无动于衷。不过我此时兴趣颇大，用手杖点上面的控制板打开金字塔。我应该让外星人复活吗？不知他是敌是友？这样做似乎十分危险。但堂堂男子汉岂能怕这怕那！为了解开这异星上的谜团，寻求返回家乡办法，我决定用生命宝石复活他问个究竟。

一阵绿光过后，外星人复活了。他看上去很和蔼，没



▲外星人脑袋不大却很聪明

有一点敌意。但因为语言障碍，我们无法沟通，我只好暂时与他道别。

第六章　真相大白

我再次联系Maggie。通讯器刚一通，她就告诉我，她已经掌握了外星人的语言，真是天助我也。不料就在这时，通讯突然中断，Maggie似乎受到了袭击，我决定去找Brink一同救Maggie。

我再次来到蝙蝠洞，用手电赶走蝙蝠。飞散的蝙蝠引走了正在专心工作的Brink，我趁机跑过去把他藏在



▲把怪物勾引过来

墙边的一堆生命宝石收了起来，以此要求他共同营救Maggie。虽然他十分生气，却也没有办法，只得从命。经过好一阵搜索，我们终于在地图塔岛壁架附近的巢穴（Nest）发现了被一只巨大蜘蛛般的怪物囚在半空中的Maggie。我和Brink商量了这样一个营救方案［与Brink对话时点取怪物的图样］——由Brink作诱饵引开怪物的注意，我乘机从另一边跑出去到瀑布源头，(Fald Source)推倒大石(Rock)使瀑布改道。然后回去让Maggie待怪物靠近时拉水闸［与Maggie对话时点取水闸的图样］，再叫Brink引怪物靠近Maggie[与Brink对话时点取水闸的图样]。

当怪物快要碰到Maggie时，她打开了水闸，汹涌的水流冲走了那可怕的家伙，Maggie得救了。Brink竟突然使用武力从我身上抢走了生命宝石回去继续研究，真不知道他现在为什么变得这样，也许是生命宝石复活以后会有些副作用吧。管他呢，反正有了Maggie，我就可以与外星人交谈了。

我们先到展馆塔岛上拿了些生命宝石，再到墓穴里复活这名外星人。通过Maggie的翻译，真相终于大白。原来这个异星上的一切都是我们面前的这位外星人创造的，但他有两个失败的造物，一就是绿宝石，虽然能使人复活，但却使生命失去其原有的珍贵意义，使他的子民如同行尸走肉一般；二就是神眼，这原本是想让他的子民能自由地穿梭于六度空间，没想到他们竟迷失于其中，再也无法回到现实，而被地球人发现的阿提拉陨石实际上就是他发往外太空的求救飞船，以期其它星球上的居民能把他们拉出六度空间。当然我们三人误打误撞地来到这里，实际上也就是被邀请来营救他子民的人。当我们问及如何返回地球时，他告诉我们只有把他的子民救出来，他们才能为我们制造太空船，送我们回家。除此之外，我还把在这次异星搜奇中产生的种种疑团一一向这位外星人请教，他都做了令人满意的解答。在搞清

所有问题后，我们与这位外星造物者告别，准备开始营救计划。

第七章　大功告成

我们立即开始行动起来。在地图塔岛的空旷处(Opening)，我把金属牌交给了Maggie，她就用它操作那神秘力场(Strange Field)升起了一座小岛，在里面我拿到了第四块金属板，这下终于可以去中枢大厅开启最后一道门了。

刚准备动身，通讯器里又传来Brink的呼救声。原来他的手被星象塔岛上的裂缝夹住了。我们急忙前往救助，发现Brink的手被夹得很紧，看来只有切除了。我拿出鄂骨(Jaw Bone)一下把他的手夹了下来，Brink很沉着地用生命宝石治愈了伤口。



▲再见了，造物者！

我和Maggie、Brink回到中枢大厅，把金属板一一嵌入最后一扇关着的门边的三角形凹槽中，第五扇门打开了。但Brink依旧喜欢独来独往，只得由他去了。进入后，我看了看那奇怪的控制台(Console)却不知如何摆弄，还是去请教那个外星人吧。于是我们从实验室上面出去，在山顶我找到了该岛上的奇怪装置。但装置上的棱镜被鸟巢(Nest)遮住了，于是我先把鸟巢除去，然后再启动这最后一座光桥。通过光桥，我们到墓穴塔岛，直奔墓穴中的金字塔，把外星人唤醒，追问他有关异星装置(Alien Device)的问题，一直问到神眼零件(Eye Part)的情况。最后，这位造物者不得不给我一把探知神眼零件隐藏下落的玄机的手杖(Creator's Engraving)。告别时，他一再警告我们异星装置是极度危险的，要我千万小心。回到地图塔岛的控制台，我把这手杖上的图样输入进去，空中浮现出海滩的影像。我们立刻前往，果然在海滩边的石缝里找到了这块神眼零件。

回到教堂塔岛的实验室(Lab)准备使用神眼零件，不料Brink在那儿等着我们，他打算拿走我们全部的生命宝石来启动他研究的机器。为了看清他葫芦里究竟卖的什么药，我把生命宝石交给了他并尾随他到了蝙蝠洞。原来Brink做的机器是用来制造生命宝石的，但他的机器好象还缺少动力源，因此我把有关神眼零件的一切告诉了他。最后我俩约定如果神眼零件能使他的机器造出生命宝石，那么所造出的宝石我俩对半分。Brink答应了，我就把神眼零件放入他的机器上的小槽(Slot)内，可Brink这件拙劣的作品只造出两个生命宝石就罢工了。要启动异星装置进入六度空间必须要两块生命宝石，因此我要求Brink把这两颗宝石先给我们用，等救出异星上的人民后，再把宝石还他。不想Brink死活不同意，争执中竟拿起石头想置我于死地，却自己失足摔下山崖，再度魂归异地。

回到教堂塔岛的实验室，我把神眼零件与两颗生命宝石放入了那奇怪的控制台，然后请Maggie启动异星装置。她深知这次任务危险异常，因此要我许诺万一她有什么三长两短千万别用生命宝石救她，因为她不想变成第二个Brink，我只得点了点头。她终于义无反顾地去开启装置。我最担心的事发生了，当Maggie开启最后一道机关时，她献出了宝贵的生命。我永远不会忘记她临终前的最后一句话——GO HOME！回家！为了完成她的遗愿，我须强忍悲痛孤注一掷，救出异星子民。

刚踏上光桥，中央神眼里就跑出只怪物向我扑来。我机敏地跑回装置，按下奇怪装置上的按钮切断光桥，那怪物不及回去，掉进了万丈深渊。我又重新开启光桥，来到了神眼内部。成败在此一举，我坚定信念勇敢地进入了六度空间。在那奇幻的六度空间里，所有外星人终于一一出现在我面前并回到了现实。我成功了！

回到现实，外星造物者出现在我面前，他对我的壮举十分感激，并从六道空间中拉出了Maggie与Brink作为报答。他们竟然安然无恙，我情不自禁地与Maggie紧紧抱在了一起！

一切都进展得那么顺利，太空船准备好了。我与这位异星朋友——造物者挥手告别，乘上太空船结束了这次跌宕起伏的异星之旅！

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评:	
音响	★★★★	81	
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	

FADE TO BLACK

遁（上）

北京 BOOM 闻涛

太空中……

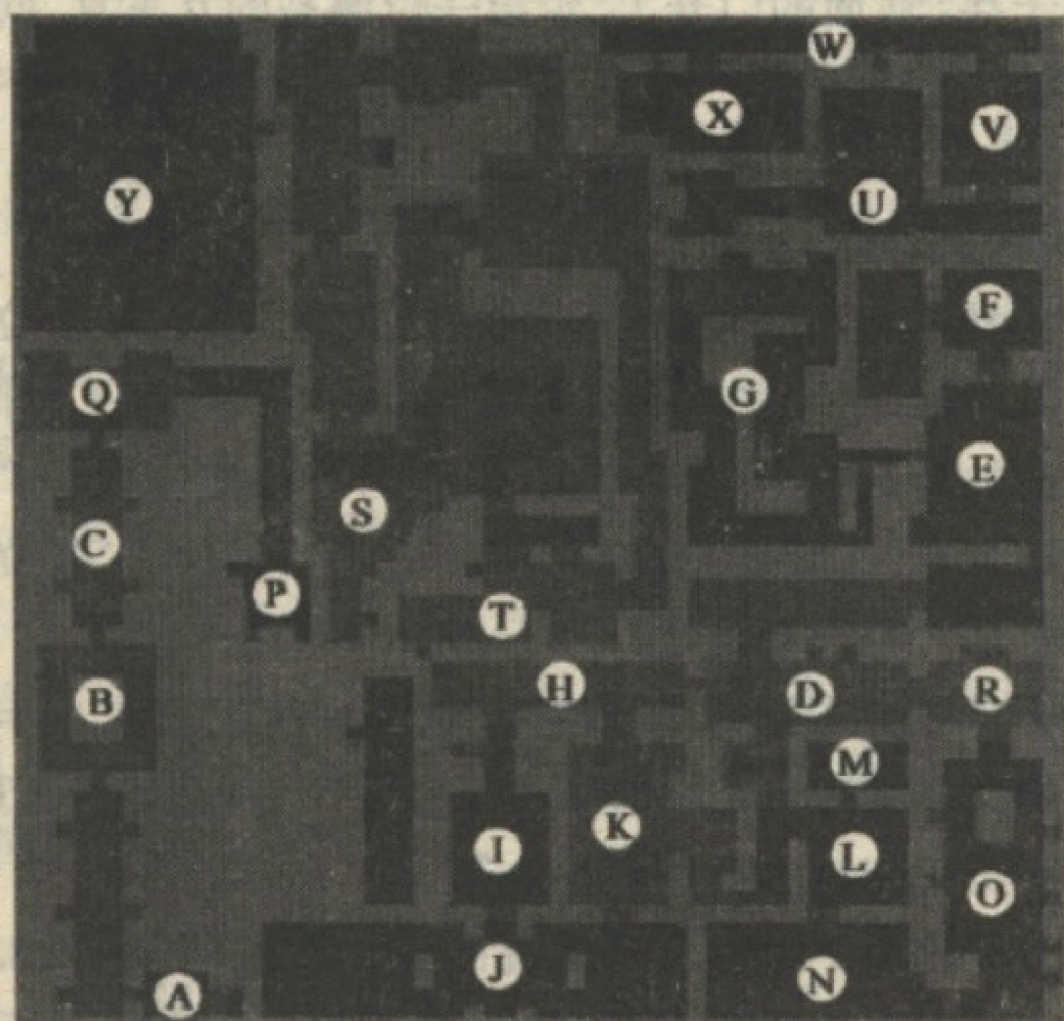
是我——康端·哈特，自从上次完成对异形敌人的打击任务后，我很幸运地找到一艘小型太空梭逃离了那里。为了渡过漫长的宇宙航程，我将自己装进低温休眠舱中，就这样沉沉地睡了50年！在这50年中，我在广大的宇宙中漫无目的地漂游，是多么的孤独！但无论如何，寂寞不可能永远持续下去。

终于，有什么东西发现了我——我的太空梭在一道强光的照耀下被吸进了一艘宇宙母舰。



▲哈特被吵醒了

环绕我全身的低温休眠系统突然被终止了，我慢慢睁开眼睛，真不敢相信自己所看到的——发现我的正是



我所憎恶的那些家伙，他们要把我带回去。在CLUTCHES有我的最坏的敌人变形人。我明白，它不会用太长的时间决定我的命运。

第一章 逃出黑暗

我蜷缩在牢房的一角，忽然眼前一道亮光——对面荧光屏中出现一个蜥蜴人的影像。“嘿！人类，欢迎来到月球监狱——新奥特雷斯！！这里进来容易！要想逃走是不可能的，如果你胆敢……”话音未落，一支枪把他的脑浆打了出来，一名男子对我讲话：“蜥蜴人错了，我们可以一起乘货船离开这里，我是约翰·欧康纳。现在，你可以找到我藏好的对讲机和手枪，那是你唯一的防身武器。请随时打开对讲机，我将在适当的时候同你联系。我会在飞船中等你，带你离开这里。”

我收起柜中的手雷走出牢房A，对讲机中传来约翰发来的消息：“你好，康瑞！你的首要任务是去医疗室取一个药箱，那里面藏有一个雷达干扰器，它可以帮我们避过这里的防卫系统。”

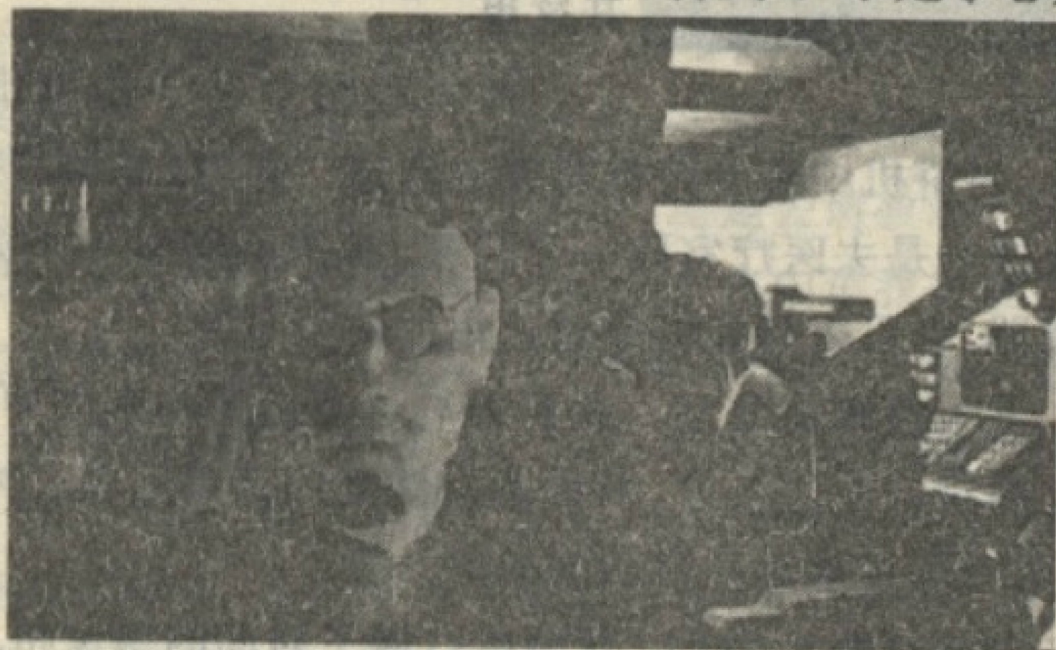
进入控制室B后，我听到右边有巡逻炮车的声音，便立即跑向左边入口，待面前的激光门消失后马上冲进去，同时躲过炮车从背后射来的一弹。

向前打开C的门，我两枪打爆了对面的摄像机，又摆平了一个敌人，然后乘电梯来到警卫室D。我先去左边的餐厅E，在厨房F，一名厨师举起手向我哀求道：“别杀我，我只是个做饭的。我可以告诉你左边的库房是最安全的，你去那里吧”。听他这么说，我决定放他一马。转身走进左边的库房，发现里面有个开关，刚要上前去按，背后的门哐当一下被关死了，只听那个厨师狂笑道：“哈哈哈！愚蠢的人类，你死定了！”。与此同时，前后冒出两个变形人向我逼来，我愤怒地举起枪，一阵乒乒砰砰之后，两个变形人变成了粉末。按下开关后我返回了E，从一个小门进入密室G，小心翼翼地跳过地上的电网，从一个柜子里找到爆裂弹，立刻把它装进了枪膛。离开密室后我又在E中找到一支充电器和两枚手雷，不料触发了警报器，走廊里的自动炮向我开了火，好汉不吃眼前亏，我一阵狂奔逃出了餐厅。

在D给防护盾充足电后我进人了H，干掉一只机械蜘蛛，打开对面的开关，再去西厅I，发现这里的变形人总也打不完。于是我从门口右边一个小门进人电梯，来到密室J，消灭了所有变形人和一些圆柱体（是变形人化成的），再返回西厅I，哈！敌人没有了，我打开对面的开关，从中间的门进人机器室J。

在一堵墙后我按下了一个红色按钮，房间另一端出口处的激光栅栏被关掉了。进入医疗室K，在这里找到了药箱和一把钥匙。这时又传来约翰的讯息："干得好，康瑞！我们现在要做的是打开飞机库的门，而启动电脑的钥匙只有Warden才有，小心，他是个狡猾的家伙。"

我来到电脑室L，先到控制室M打开开关，再经低温室N到走廊O，乘电梯到密室P。按下墙上的红色开关后，到Q找到一把钥匙，回到P乘来时的电梯返回O（如果乘另一部电梯的话会被送到W，这样本关游戏过程将有所改变），到记录室R打开开关后，到D乘电梯来到车库S，按下开关启动小车，我跟着车进人了控制室T，按下一个红色按钮启动电梯。乘电梯到U，打开前面的门，一门自动炮正对着我，探头往里一望，呵！左右还有两门自动炮，地面上有一些黄色的感应器，那一定是启动自动炮的机关，我可不想当靶子。于是小心翼翼


▲就要起飞了

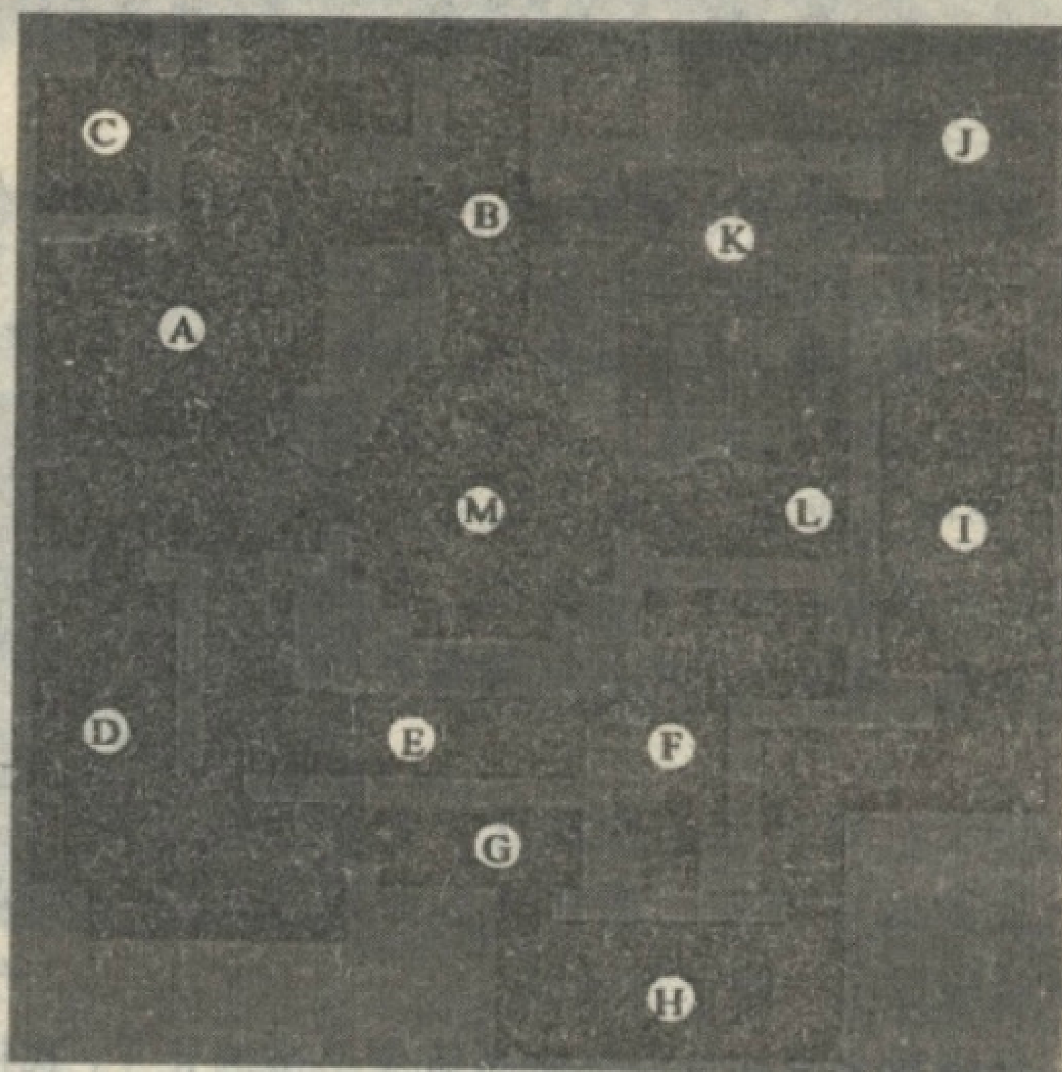
地跳过那些感应器，经过警卫室V，来到走廊W，几枪把这里的巡逻炮车打成了哑巴。向前来到办公室X，玻璃后面有个大个儿变形人正坐那里看电视，看样子不是个等闲之辈，我猜想他大概就是Warden，对付这种家伙必须出其不意。举起枪慢慢移了过去，就在他发现我的同时，一颗爆裂弹射进他的心窝。回身又毙掉一名敌兵，我得到一枚金色晶状体，并从一旁的柜中找到一把钥匙。

返回警卫室V，到大屏幕前打开开关，再顺原路返回控制室T(用走加跳越过地上的感应器，即按住SHIFT向前走，适时按J键跳跃)，乘另一部电梯到天台Y，我又看到了美丽的星空，一艘小型宇宙货船停在眼前。我跑上前去，约翰正在等我，"欢迎你哈特，赶快坐好！启动！"

飞船腾空而起，冲向漆黑的宇宙。背后两架变人战机紧紧追来，炮弹从我们左右擦过。约翰接通了同SHADOW宇宙基地无线电通信，他大喊道："SHADOW基地，这里是欧康纳！我后面跟着两个魔鬼，快帮我们离开这里！传送！传送！"

基地及时地作出了反应，启动了空间传送器，与此同时，货船被变形人炮火击中，"轰"的一声化成了一个大火球。

第二章　D321行动



我和约翰从空间传送器中出来，四周站满荷枪实弹的士兵。对面的门开了，走出一位漂亮的女军官，同时传来她清脆的声音："先生们，欢迎来到SHADOW宇宙基地"。只听约翰对我说："康瑞，这是莎拉·史密斯，反抗力量的领袖。"

我们几人一起来到一间大会议室，坐下后莎拉对我说："当你在宇宙中飘泊的时候，变形人入侵了太阳系，他们的力量极为强大，我们政府的首脑被迫投降了。但我们决不，尽管我们只是少数！……请稍等"，莎拉拿起了电话，"喂！真的吗？小行星D321？……"

另一位指挥官对我说："这个反抗组织是八年前莎拉的父亲组建的，目前的战斗在一天天加剧，我们发现只有勇气和决心是不够的。"

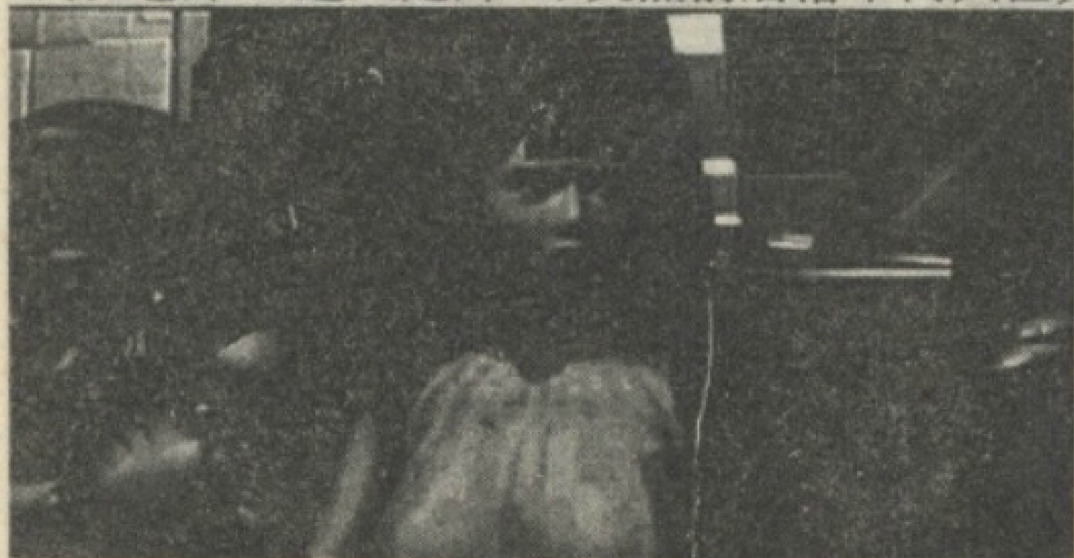
莎拉放下电话又对我说："变形人在小行星D321上建造了一个实验室，我们了解到他们正在那里进行某种最机密的实验研究，而我们在那里的一位高级间谍博斯汀教授已经被他们发现了，你现在的任务就是要把教授救回SHADOW基地。D321小行星被分成两个区域，我们不知道教授在哪个区域。康瑞，你就去1号区吧，祝你们好运！"

我和约翰又走进了空间传送器，只听他说道："博斯

汀教授可以提供给我们这些实验的重要资料，他可能是我们唯一的希望。”

刚被传送到目的地，我就接到莎拉传来的讯息：“我们认为教授就在你那个区域，约翰刚同我取得联系，说你那个区域有一个传送站。当你找到教授后，就送他去传送站，约翰认为他能够通过电脑控制传送点的座标。”

我从仓库A进入走廊B，突然前后落下两只巨大的



▲年轻的莎拉指挥官

机器蜘蛛，我急忙举枪打掉了面前的一只。猛地转过身来，哇！后面的蜘蛛已经到了跟前，砰砰两枪它被炸成了碎片，我也惊出一身冷汗。拐过几个弯来到C，在柜中找到了离子子弹。返回A后我又接到约翰的来电：“出了个问题——防卫系统不准我传送数据，我们需要改变一下计划，你那个区域有一间机器室，去关掉那里的发电机，这样就可以给我几分钟的时间通过防卫系统。”

我来到天台D，这里最危险的不是敌人，而是周围的玻璃，我尽量不将子弹打在玻璃上，我知道玻璃外面就是广漠的宇宙，一旦玻璃被打碎了，我立刻就会……

找到机器室钥匙和爆裂弹后，我顺原路返回，经走廊E来到机器室F后，关闭了那个球形发电机前的电脑。这时又收到约翰发来的讯息：“我现在可以操纵传送站了，但愿防卫系统在我完成工作之前不会发现我。我已将你那个区域研究室的门解锁了，我们的教授很可能就在里面。”

我又从天台D进入走廊G，上好离子子弹，踩一下地上的感应器冲进警卫室H，两枪干掉两个变形人，打开一个开关后进入I展开一轮激战，得手后来到实验室J，从柜中找到热导子弹，进里屋关掉激光栅栏，我问道：“是博斯汀教授吗？”

“你是谁？”教授从黑暗中走出来。”

“一个朋友，反抗力量在等你回去。”

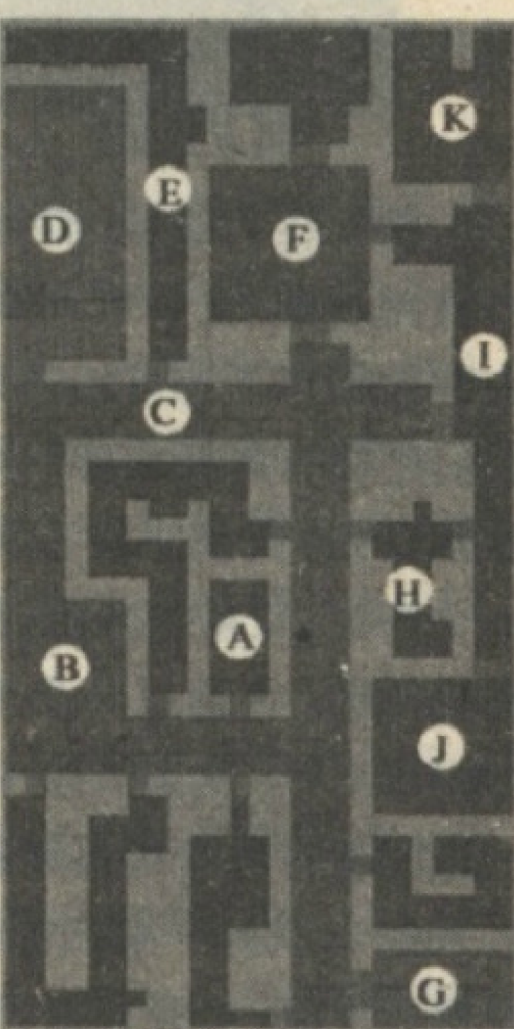
“我真不敢相信会有人有本事到这里。我们必须摧毁这个地区，他们要用一种新武器来操纵我们人类的思想，不能再拖了！我在这个数据盒里做了一个电脑病毒，去把它接到核子发电机上，而后这里就会化作一团火焰。”

我收起数据盒，保护教授走出实验室，经过K、L地区来到传送室M，看着教授消失在传送器中，我转身奔向机器室F，在一个开关前将数据盒装入了发电机（选定物品后按U键），时间开始倒计，我飞也似地冲向传送室，终于在病毒发作前完成了传送。

不久，D321变得象一块烧红的火炭，随后在一阵炫目的闪光中化成一片宇宙尘埃。

第三章　蓝水晶矿场

我被传送器送到一间小屋中，对讲机又收到了莎拉发来的讯息：“教授告诉我们变形人将他们的密秘武器藏在一个轨道站中。这个轨道站的动力来源于一种叫‘Risidium’的象蓝水晶一样的稀有矿物，这种矿物通过电脑系统直接从矿场传送到轨道站。你正被传送到矿场的中心，任务就是要找到一份文件，那上面有轨道站的确切坐标。”



从小屋A中出来，干掉扑上来的敌人，我到B按4次按钮将所有矿车发动起来。跟着矿车进入主仓库D，找到两把钥匙和一枚手雷，然后到E，跃过地上的感应器和电网（用走加跳），取到一块蓝水晶。在F中打开了一个开关，并在里屋找到两把钥匙和一些弹药。而后我跟着矿车跑到仓库G，解决敌人后在里面找到了反幅射盾和一些手雷。接着进入H，在一旁的柜中又找到一块蓝水晶。前面的走廊I里有强烈的幅射，我打开了反幅射盾以减缓能量的耗损。一进门就有个变形人向我扑来，我敏捷地将他消灭在脚下。



▲奔走在矿场中

走着走着，墙上突然伸出个鬼头，吓得我差点跳起来，我飞快地跑进了J，干掉敌人后，在电脑前得知要操纵一旁的挖掘车就必须向它输入能量。我拿出一块蓝水晶投进车身上的一个方孔内，车子立刻轰轰地向前开去，不想半路能源耗尽停了下来，于是我又投进去一块水晶，这次挖掘车一直冲进研究室K内，里面一只螃蟹

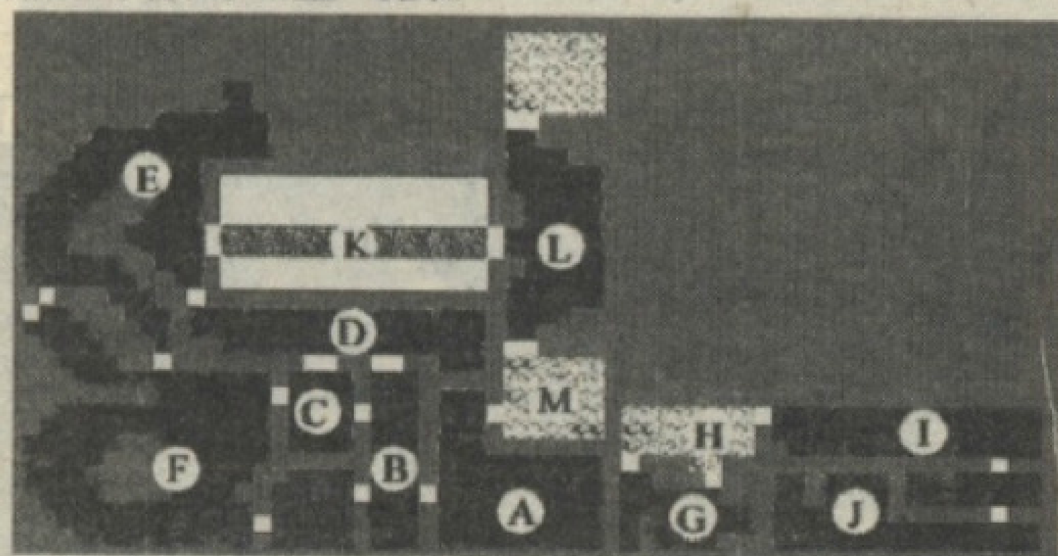
似的怪物被搅成了肉馅。

我在研究室里找到一把钥匙和一份标有轨道站坐标的文件。这时传来莎拉的讯息:“这些坐标很准确,我们已能确定轨道站的方位了,如有新的进展,我会再同你联络。”

不久,又接到莎拉的来电:“这个轨道站正在绕金星运转,我们将把你传送上去,尽你所能去搜寻,我会尽快派约翰去支援你。”

第四章 暗黑的轨道站

刚到达轨道站,前面就“滴”下一个变形人,不管他,径直跑进B,经C进入D。有个变形人正在电脑前操作,在我的枪口下他竟然还大肆叫嚣:“别白费劲了,人类!我们已拥有最新武器,你们人类很快就会全死……”。不等他说完,我愤怒的子弹就把他炸成了碎末。上前打开一个开关,又在一旁找到手雷和穿甲弹。经E到F找到两把钥匙,再通过E里面的一个传送器来到G,从左边的门进入H,为避开空中的浮雷,我紧贴着左墙走到I,一进门就有两变形人迎着我的子弹猛冲过来,解决他们后来到J,找到一架扫描器和手雷。顺原路返回,来到一座桥(K)前,打开扫描器后我看到了桥面上晃来晃去的感应光斑,我连蹦带蹦地走过了桥(用走加跳,动作必须准确),进入L,看见一激光笼内关着个石像头。我举枪打坏了右边的线路盒,把石像头放了出来,石像用低沉的声音对我说:“Ageer是友好的,Ageer的人民希望加入反抗力量!古老的冥王星能引导我们走向胜利!”随后我跟着石像返回A,甩开讨厌的变形人,我们登上一旁的飞船,向着冥王星飞去。

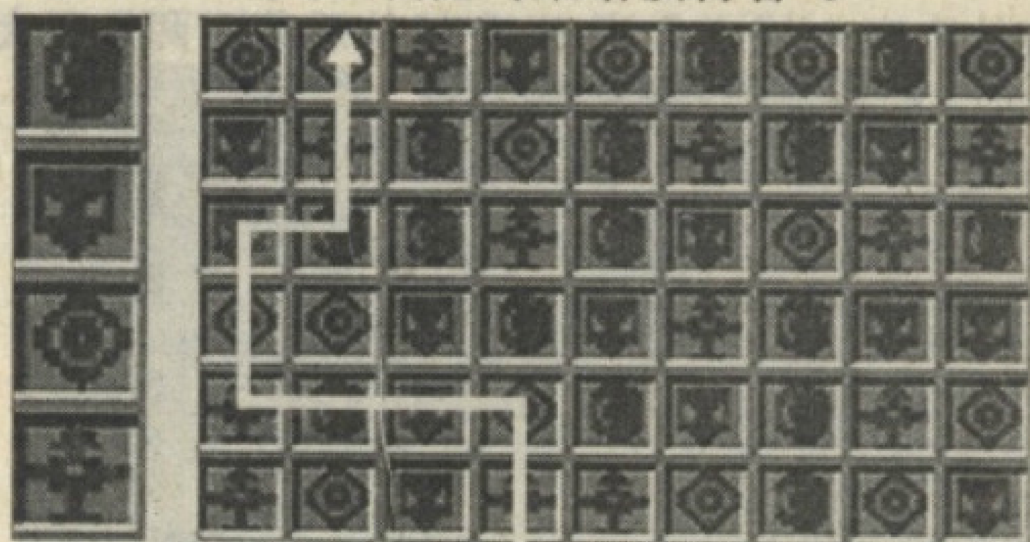


第五章 古老的冥王星

飞船降落在一个神秘的地下王国,石像头又出现我面前,它说:“康瑞,你必须找到预言者,他可以指引你去金字塔的路。”

我走下飞船,从一边的门向B猛跑,在穿过蓝色光柱时,我护盾的能量一下子被加满了。来到B,两个机器人守卫显然把我当成了敌人,迈着沉重的步伐走来,我和它们玩起了捉迷藏。在冷冻炮的发射间隙,我跑到石像盒子前取走了绿宝石和一把钥匙。

进入C,我看见电梯前有四个奇怪的符号——这大概就是“预言者指引的路”吧(见图A)。乘电梯来到D,越过地上的电网,关掉墙上的开关,进入E,按照“预言者的路”一直走到最里面(见图B),只听一个声音说“需要一份礼物”,于是我顺原路回到C。石像头又出现了,它不停地说“人类必须把鸟献给预言者”。

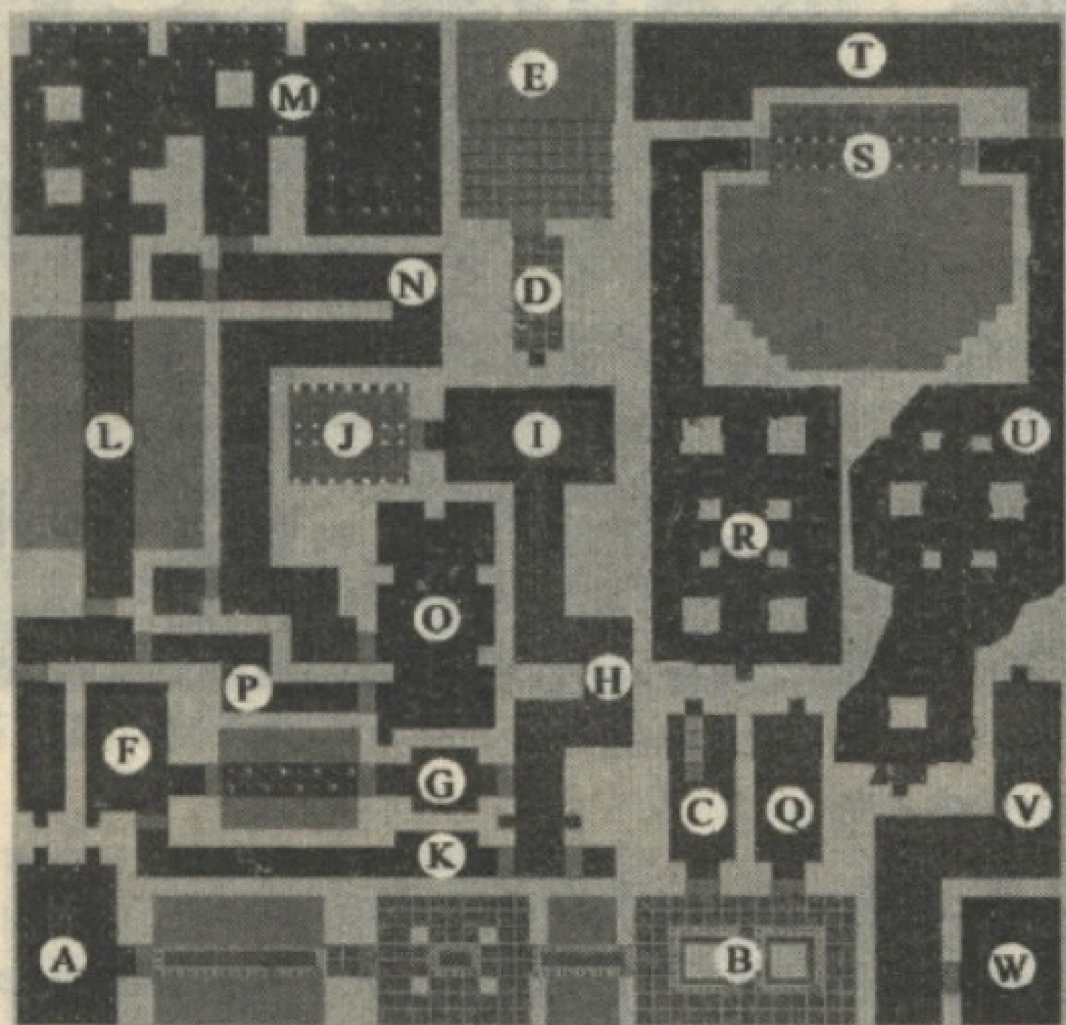


图A　　图B

回到A,我乘右边的电梯来到F,从石像盒子里找到灰宝石和热导子弹。墙上还有个红色按钮,我看了一眼另一边的自动炮,决定还是不去按它。从旁边的门经G进入一条曲折的走廊H,一路杀到I,经过一个水池边,突然里面伸出一只大手象是要索取什么。我到里屋J找到红宝石并打开了一个开关,返回来又按下水池旁边的一个开关,激光防卫系统被打开了。我跑向走廊的另一端,这里有两座相对的石像,推动左边的石像,一个机器人被放了出来,我将它引向水池那边。来到I门口,我站在感应器上,前面立刻投下三道激光柱,机器人一碰到光柱立刻化为乌有,只剩下一个眼球。我取过眼球,到水池边把它放在那只伸出的大手上,大手缩回水中,一会儿又伸出来递给我一个密码盒。收起它后我又来到那两座相对的石像处,推动右边的石像进入K,找到黄宝石后到F乘电梯返回A。

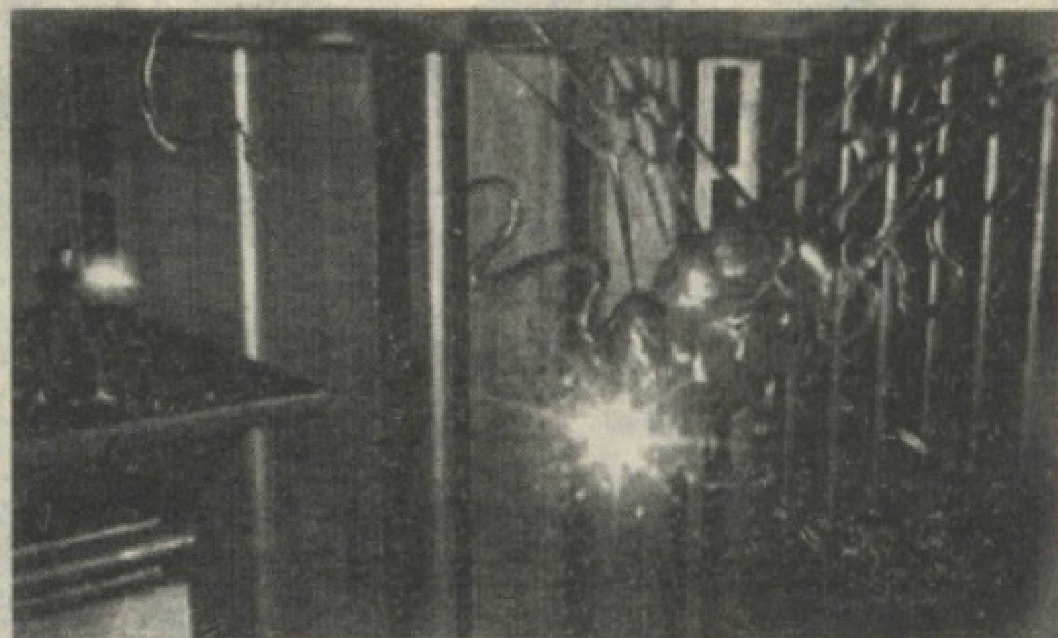
进入左边的电梯。当我来到L门前,开门后真让我大吃一惊——前面大厅中满天的反弹雷狂飞乱舞,我拼着老命狂奔到M,上帝保佑我还活着!放倒几个变形人后看见里面的大厅有几只鸟飞来飞去,我踩亮地上的感应器将一只鸟震昏并把它收入囊中,同时注意到墙上的一幅画中有四只怪怪的猴子,我记下了它们的排列次序。随后经走廊N来到O,这里有几个变形人正在围攻一个机器守卫,不过看起来他们不是机器人的对手。房间的一端有一幅壁画,上面也有四只猴子,其实那是四个开关,我跑过去把它们调成在M看到的那种次序(笔者是将最左边的猴子调成最大,将最右边的猴子调成最小),打开右边的门进入走廊P,找到橙色宝石并打爆一只机器蜘蛛后,乘电梯返回A。

我再次来到了E,按照“预言者的路”走到最里边,一个象太阳一样的神像升起来,当我放出鸟后,它交给



我一个密码盒，并说：“解开这个密码，你就会得到金字塔。”

回到B，我发现Q的门边有一组开门的机关，看过大手给我的密码盒后知道了开门的方法（笔者是将最左和最右两个开关按下）。进入Q乘电梯来到R，甩开两个红色机器人进入S，这里有一排六个底座，其中一个上面放了一块蓝宝石。我拿出预言者给密码盒，看到了宝石的正确排列次序，于是将其余五块宝石一一安放到底座上。前方立时泛起一片光芒，一座银色金字塔慢慢升起，它向我展示了古冥王星的历史——“我们崇高的古文明，曾象朋友一样欢迎变形人的到来，但变形人欺骗了我们，占据了冥王星。因此Ageer和他的人民放弃了传统世俗的约束，将所有的思想和知识集中到一个实体——金字塔中。虽然变形人夺取了金字塔，但地球上的人类将摧毁变形人，释放金字塔。”



▲预言者的结局

我刚想同金字塔进行进一步的沟通，忽然觉得有些异样——不好！门口出现大量变形人，我不敢恋战，从房间另一端的门跑了出去。在T找到一些热导子弹，进入走廊U后，我发现一个恐怖的红色变形人向这边冲过来，而且这家伙刀枪不入！我转身逃向T，在屋里和它兜了个圈子，又返回U，一直向前跑进一部电梯，来到了V。

石像头又出现在面前，它说：“金字塔被变形人运走了，你只能开飞船去他们的基地找找看”。于是我进入传送室W，通过传送器来到一座小型飞船库，消灭守卫的变人后登上一架飞船出发了。　（未完待续）

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作
画面	★★★★	总评： 78 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

（上接55页）

2. 在战斗中选择“总退却”，得到的经验和等级将被保留，因此可反复骗取经验，快速升级。

3. 在五丈原战役前，按史实模式选择作战策略，会事半功倍；之后的战斗谋略就看各位有无军师天赋了。

4. 选不同策略作战，战场中的宝物名称可能不同，但使用效果一样。

5. 大家可能会碰到不能存进度的问题，笔者发现只要把文件名中的日语改为英语字符就行了。

6. 游戏中的兵种设定与《三国志英杰传》十分相似，因此同样可以利用相生相克的原则。

后记：本游戏很大的一个改动就是战斗时不再切换画面，而是直接在地图上真刀实枪的拼杀，另外要注重以巧治敌，不能再象以往那样死打死拼，这充分体现孔明卓越的军事才能，也突出了作战策略的重要性。总之，《孔明传》是一款不可多得的上乘之作，喜爱战略游戏的玩家不可错过。

载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	日文	类型	战略
画面	★★★★★	总评： 79 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★		



继《三国志英杰传》推出一年之后，光荣公司又发表了其续作《三国志孔明传》。与前作相比，此次场景均采用华丽的256色画面，并配以气势庞大的CD音乐，人物动作刻画细腻，一举一动，呼之欲出，给人身临其境之感。此作以军师孔明为中心，而以往三国系列中挑大梁的刘、关、张全都半路夭折，成了配角。GAME中加入了大量宝物、新兵种及七擒孟获、舌战王朗等精彩战役。但美中不足的是游戏以WIN/V为界面，又有大量的作战方案让你选择，对不懂日语的玩家来说确有难度，在此我们奉上此篇攻略。

第一章　三国鼎立

第一幕　孔明的出庐

博望坡之战　曹操派先锋夏侯敦杀到博望坡，赵云上前诱敌后向下撤退，孔明会使用火计，敌军立刻陷入混乱，战力大降，便可趁机击退夏侯敦。宝物有豆。

新野之战　选“火攻退敌”较为简单，趁敌混乱，拥上去一顿痛击。

选“城内诱敌”左上方虽有敌军出现，但只需派关羽堵住北门，其余部队冲出城外围攻曹仁。张飞可单挑许褚。宝物库中有焦热书和落石书。

江夏急行战　我方有援军魏延，敌方援军会从东面出现，在敌援军出现前全歼敌军或孔明退至东北鹿砦，就可过关。关羽单挑蔡瑁。宝物有火龙书和回复麦。

长坂坡之战　从撤退的步兵口中得知阿斗困于西南村中，先占领东面村庄歼灭敌军。赵云找到阿斗后，曹操亲率大军从北面杀到，此时张飞会出现在长坂桥上。赵云只要撤到张飞身后即可。赵云可单挑夏侯恩，得名剑青虹。宝物有大落石书、大焦热书。

赤壁之战1　借东风后，周瑜派兵追杀孔明，孔明向东北渡口撤退，途中赵云带援军出现抵挡一阵，孔明便上船平安回到江夏。战场中有金500。

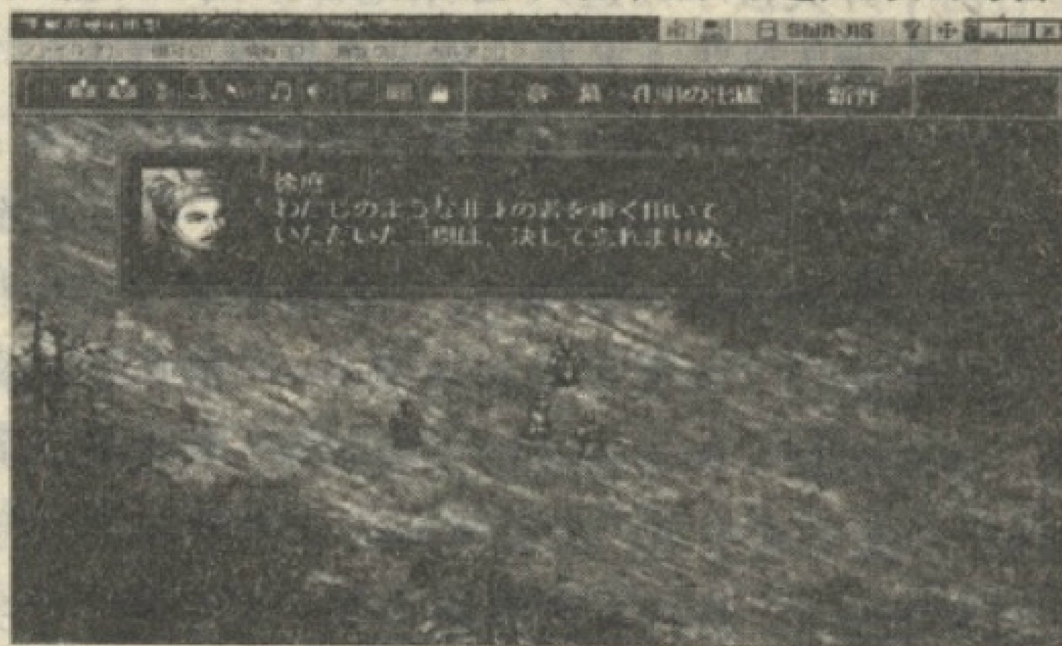
赤壁之战2　曹操赤壁兵败，溃不成军，诸葛亮率部追击。游戏设定曹操必要逃脱，不如让关羽镇守华容道，卖个人情。赵云单挑张辽，张飞单挑许褚。宝物有大焦热书和小型盾。

第二幕　天下三分

荆州南部战　中间树林及木桥上会有敌援军，杀你个措手不及，且敌人的发石车攻击距离很远，千万小心。关羽单挑黄忠，黄忠和魏延先后加入我方阵营。宝物有物见书和青铜甲。

此役过后，刘备收复荆州全境。

绵竹关·葭萌关之战　最好在马超出现前击溃李严军，否则会两面受敌。战斗结束后马超归顺。刘备可寝



返高翔。宝物有张皮盾和根性之种。

汉水之战　曹操亲率大军来犯汉水。集中优势兵力先干掉弓骑兵，让孔明上前，敌王平临阵投降。张飞可单挑许褚，真是死对头。宝物有金2000。

至此，三足鼎立之势成矣！

第三幕　桃园终焉

麦城之战　关云长败走麦城，受东吴重兵围困。关兴、关索向西南鹿砦突围。由于敌人十分强大且半路有援军杀出，切勿恋战。宝物有回复麦、援队书。

可惜一代豪杰关羽被害，不久，奸雄曹操亦病逝。

彝陵之战　刘备亲率大军东征，被陆逊火烧连营，撤往西城。左上方会有敌人援军出现，且火势会变猛，最好让赵云等厉害角色堵住三个桥口，抵挡追兵。关兴单挑潘璋，为父报仇。

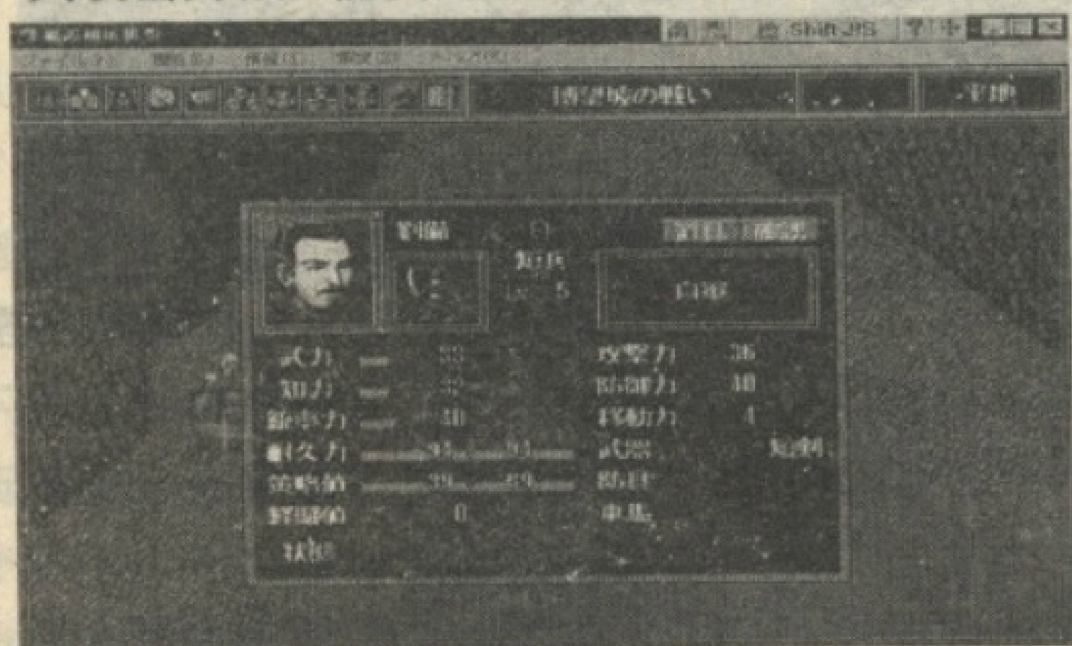
刘备不久病逝于白帝城，死前托孤于孔明。

第二章　南征篇

第一幕　司马懿的谋略

阳平关之战　此关敌军特别强大，援军接二连三，又有羌兵助阵(攻击力很强)，胜利条件却是敌全灭。虽然赵云占领中部鹿砦会使一部分敌人陷入混乱，但以现在实力全歼敌人几乎没有可能。不过笔者却发现硬挺20回合后，敌人会因粮草短缺而撤军，可能是游戏中的BUG吧！宝物有武勇之突和金500。

益州南部战　雍凯谋反作乱，不得不平。小心敌虎使，其攻击力强，能同时攻击一直线上的两支部队。之



后，雍凯率援军出现，最好先干掉会补体力的运输队。宝物有回复麦及金500。

第二幕　南蛮王孟获

玉溪峰之战　有两种策略，敌人仅出现阵容不同，选"赵云、魏延为前锋"较容易，赵云可立即单挑金环结，减少伤亡。我方援军为张嶷、马忠，敌方孟获领兵从南面出阵，擒他并非难事。宝物有援队书和金500。

夹山谷之战　先消灭敌运输部队，之后左上方有大量敌人出现，都会山崩计，所以在平原开战对我方有利。马岱遇到董荼那会怒斥他，董荼那全军撤退。宝物有泥弹炮。

泸水之战　孟优诈降，欲劫寨。斩了信使即可吓走孟获过关；若实力强劲可"将计就计"，不论伏兵还是坚守，都可得不少经验及智谋之种和金500。若被孟获逃走也无妨，都可过关。

第三幕　蛮都之战

西洱湖之战　选"伏兵之计"较易，第二回合后，我方伏兵左右齐出，打他个措手不及！

选"火攻之计"，虽断了敌军退路，但因雨日连绵，火势渐弱，且只能带少数部队迎战，不易取胜。宝物有援队书和回复麦。

秃龙洞之战　取道东北，虽道路开阔，但孟获早有准备，除非兵强马壮，否则20回合不易取胜。不如走西北道，虽有毒泉挡路，但可让孔明去西南村隐士处求方解毒，并等到11回合才可前进，否则后果……孟获突见孔明军从背后杀到，乱了阵角，向东北村逃窜。诸葛亮单挑杨峰，宝物有金500。

三江城之战　集中主力从北面强行攻城，另派几支部队拦截东面来的敌人。杀了朵思王，孟获夫人祝融会率军杀到，又是场血战。赵云单挑祝融。宝物有半月枪。

蛮都战役　遇敌妖兽兵，我军攻击和防御力下降，可多备回复物。提防敌象兵，它能一次攻击并排的多支部队，并引起混乱。建议在开阔地作战，并先灭象兵。宝物有投石机、战车战术读本及金1000。

第四幕　南蛮平定

桃叶江之战　藤甲兵几乎刀枪不入，好在IQ不高，先锋马超和马岱可引大量敌兵远离其主帅并围东面树林绕圈。大部队迅速冲过左方木桥（有小股敌伏兵把守)，一把火烧退敌首兀突骨。赵云单挑兀突骨。宝物有回复米。

第三章　北伐·前编

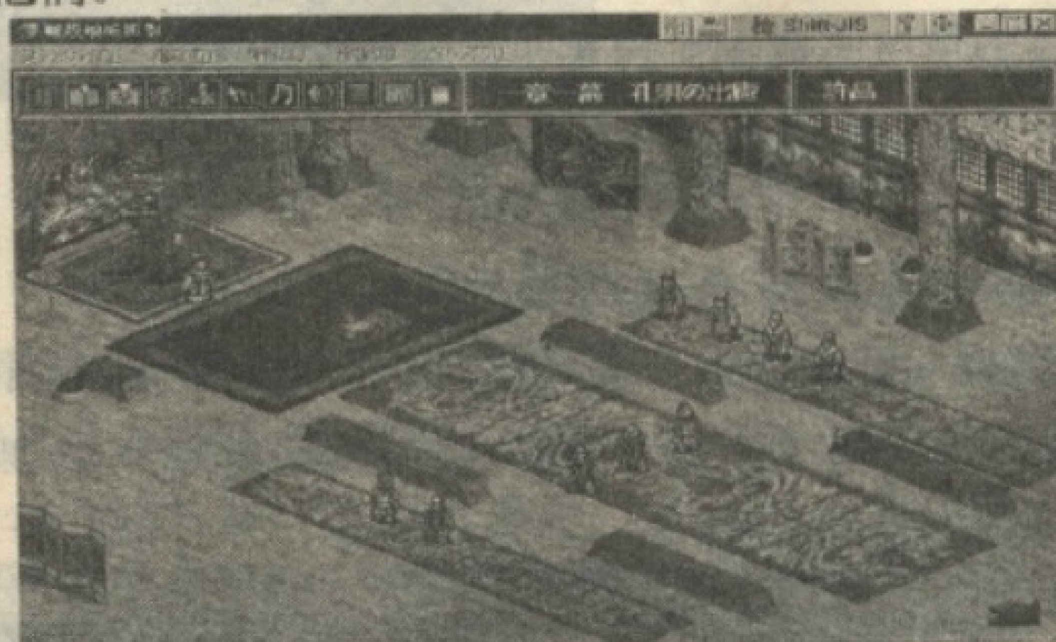
第一幕　出师表

为复汉室，兴大业，诸葛亮领军伐魏

凤鸣山之战　选"全军向关山道进军"较易，赵云一马当先力敌(单挑)韩德、韩瑛父子，此处敌人不弱，又有援军从北面出现，要步步为营。

选"派别动队"，则赵云等大将因道路难行较晚才从南面杀到，过关可不太轻松哦。宝物有铁戟蛇矛和笙。

南安·安定之战　用"诱敌出城之计"可在安定城外的开阔地打击崔谅军前部，再派少数部队占领安定城，孔明用计诈开南定城门，敌军一片混乱，抓紧时间消灭他们。



用"硬攻安定之计"则敌人死守城池，又有大批援军会来，我方腹背受敌，难度不小。宝物有朱雀之爪和根性之种。

天水城之战　选"诱出天水军"，先消灭右下敌军，孔明撤到东南鹿砦即可；若强兵在手，全歼敌兵，可得到不少经验。赵云可单挑姜维。

选"攻取天水城"，攻到城门口时，敌伏兵四现，即使

此时等级不低，过关也不易。宝物有长戟。

冀城之战　有“冀城途中捕”和“人城、诱出、占领”两策，难度相当。只要击退冲锋在前的姜维即可。此后，姜维归顺。宝物有武勇之种和回复米。

第二幕　街亭战役

祁山之战　战斗伊始，孔明轻动三寸舌，气死王朗老奸臣，并对敌人士气、耐力等带来影响（舌战时选2－1－1效果最佳，虽骂语不符合历史）。敌首曹真超强，先消灭他周围部队，再集中强将，一回合干掉他。下方我军部队相对较弱，可依靠村、砦死拼。赵云单挑曹遵。魏延单挑朱赞。宝物有白银爪牙、发石车手册和双眼虎。

西平关之战　选“出战西平关”，敌人会从三面进攻，且人数不少，又大都是战车，移动力大，攻击范围广，很难对付，非高水平玩家不行。

选“攻落敌穴”，则敌人都在左面，可集中兵力冲杀，切忌孤军深入。魏延单挑杨兰，不过关兴单挑越吉却不是好玩的，不信就试一试吧。宝物有倚天剑和云戎弩。战斗结束后杨兰加入。

曹军因屡战屡败，只得重新起用司马懿，让他出战街亭。

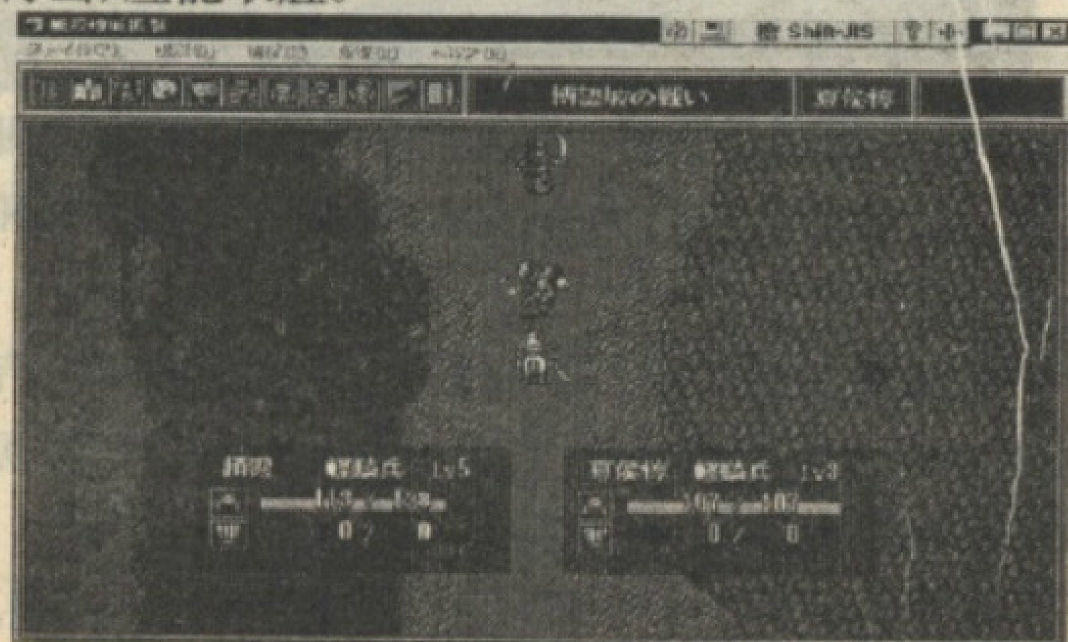
街亭之战　马谡失策，我军被重重包围。逃到西南鹿砦难于登天，要全歼敌人更是天方夜谭（除非玩家在前面反复骗经验（方法见后））。笔者无计可施，索性让罪魁祸首马谡上前送死，竟然“轻松”过关。送死前别忘了身边粮仓中的回复肉、回复米和木牛手。王平可单挑申仪、申耽。

汉中退却战　让孔明向南方鹿砦撤退，派大将守住山间要道，以作缓兵之计；右方赵云等且战且退，小心中部伏兵。孔明和赵云都退到鹿砦才可过关。赵云单挑万政，马岱单挑陈造。宝物有回复米和十矢弩。

第四章　北伐·后编

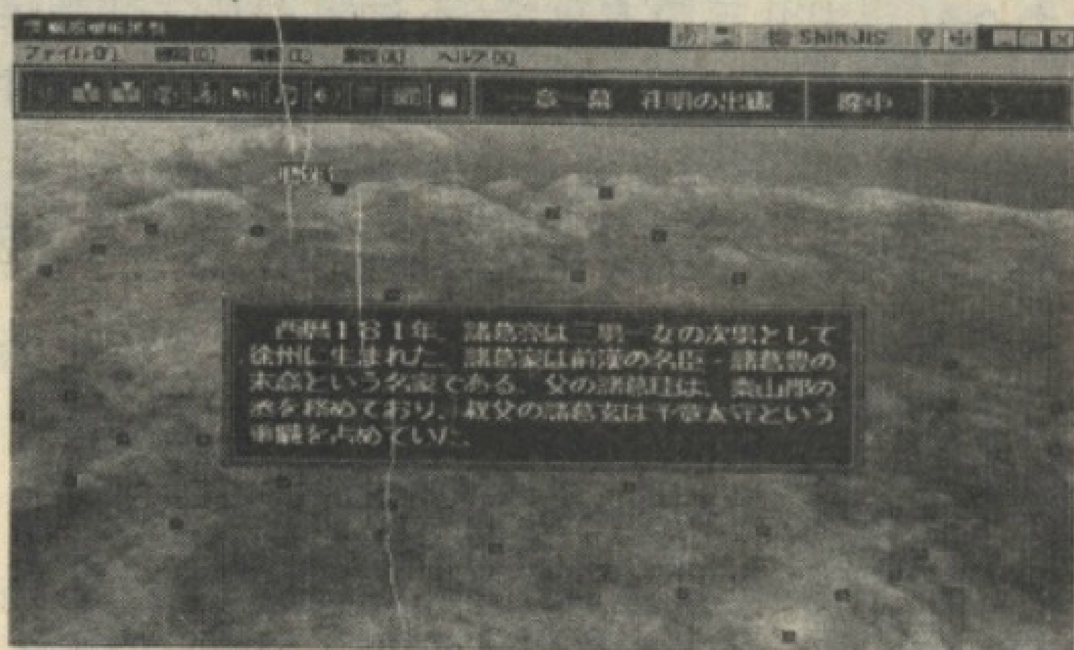
第一幕　陈仓攻防战

陈仓·祁山之战　选“进军祁山”难度较大，敌军为数众多，右上方又有援军张颌，不过依现在实力，再加上指挥得当，应能取胜。



选“归还汉中”，派厉害角色守住桥头抵挡追兵。让姜维等保护孔明退到南面鹿砦。半路会有一队敌兵杀出。魏延单挑王双，姜维单挑费耀。宝物有武勇之种、诸葛弩。

陈仓攻城战　选“奇袭陈仓”，派精兵先占据南门外的鹿砦，展开攻势，占了城池后，张颌带大队人马出现，好在他见城已失，自行撤退。



选“攻打陈仓”，此仗要速战速决，不然等张颌率援军从东门赶到，就更麻烦。宝物有白虎爪、神弓。

祁山追击战　选“正面攻击”，大部队从正面攻击，另派一队人马穿越树林抢占东北鹿砦。

选“包围伏击”，尽管敌人很强大，但战数回合后，姜维、廖化从司马懿背后杀出，断其退路。司马懿赶紧撤退，两面夹击吧。宝物有精神之实、铁蒺藜骨。

第二幕　祁山争夺战

二谷道之战　别看司马懿兵少将寡，箕谷道中则有大量伏兵，因此选“击退曹真”比较方便，随魏延同行的两支队伍可北上帮助攻打，让魏延一个人中计（此关他不受控制）。廖化单挑秦良。宝物有步兵旁牌和武勇之种。

祁山之战　击退敌军先锋张虎等三人，司马懿下令冲锋。时间是本战的关键，必须速战速决。数回合后张颌援军从上方出现，但已回天无力，杀退司马懿即可。宝物有武勇之实、仁爱之实、古灵剑。

第三幕　五丈原战役

渭水之战　选“分兵攻击南北两岸”，尚未开战，敌便伏兵四起，我军被围。突围将会是一场苦战，不如派魏延、马超等骑兵做先锋，弩兵、武道家紧随其后，冲入敌营，其余部队以村庄为掩护死守。只需几个回合，先锋便可击退司马懿。

选“攻击北岸”，派二支骑兵直奔敌营，孔明等则同时向西南方撤退。待骑兵诱出敌伏兵，胜利条件变为全军向西南鹿砦撤退，此时孔明离鹿砦不过咫尺之遥。宝物有爪黄飞电、武勇之实、汉方药。

葫芦谷之战　选“葫芦谷诱敌”，孔明使用火计可暂时困住司马懿，派一支骑兵、二名弩骑兵直奔谷口，将逃

出敌兵逐一消灭。其余人马对付敌下方援军。赵云可单挑司马懿。宝物有无敌神牌。

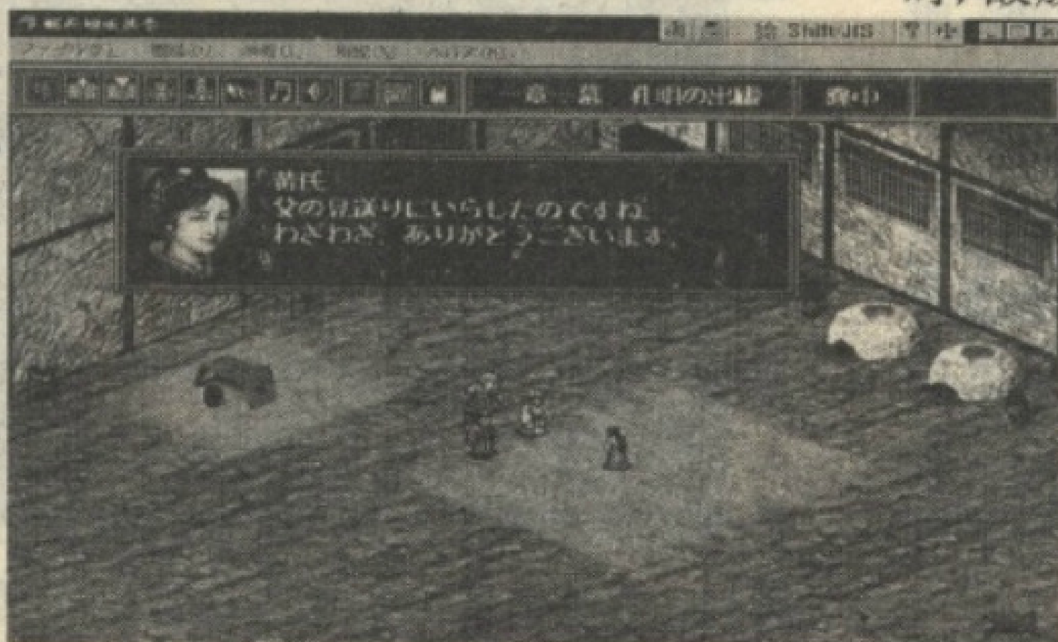
选“葫芦谷迎击”，敌我双方布阵位置完全互换，司马懿是否也会来个火烧孔明呢？宝物有神兽盾。

五丈原之战 此关道路崎岖，最好在中部相对开阔的平原上开战，苦战数个回合后孔明突然出现，敌大骇，慌忙向东北鹿砦撤退。宝物有黄金铠。

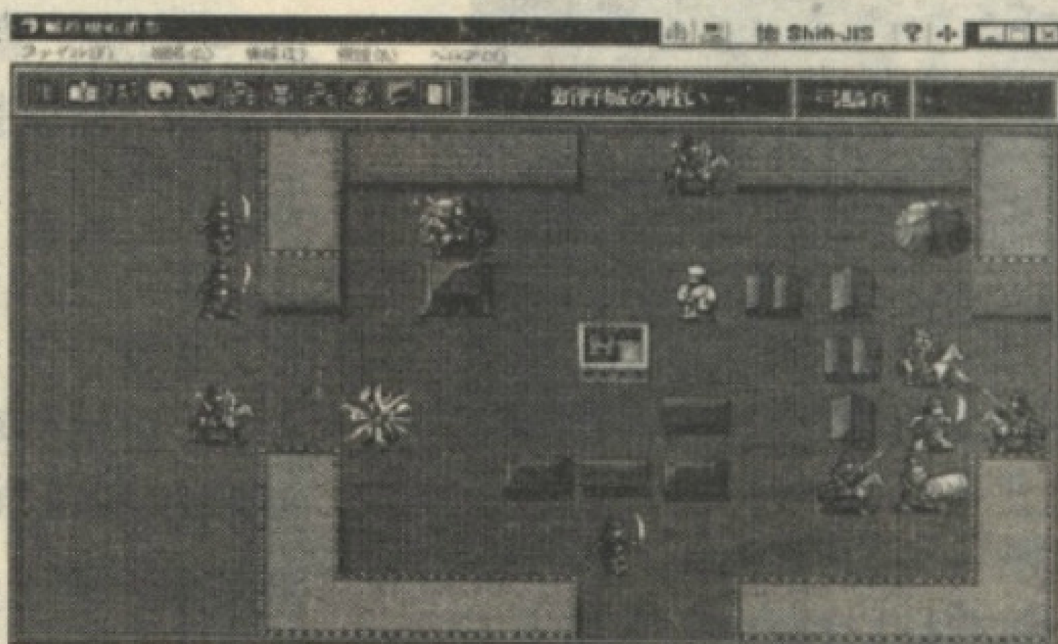
终章 三国孔明一统天下

第一幕 进军长安

眉城之战 选“从西面进攻”路途稍远，可分兵二路从西、南二门进攻。



注意：城中大炮车可一次击中几支相邻部队，我军不宜过分集中。攻入城后，可让赵云守北门，阻挡夏侯和所带领的援军。赵云单挑夏候霸，姜维单挑夏候威，魏延单挑夏候和。



选“从西面进攻”，可让马岱、姜维守身后木桥，武道家、步兵穿过树林，攻打东门。敌援军会从西、北两面出现。宝物有将军之铠、吕布弓、回复肉。

武功之战 选“南北分兵”，敌军死守不出；选“南岸集结”敌全面进攻；其余，不论从兵力还是布阵两种方案都十分相象，上方有树林挡道，林中又有伏兵，可派张嶷、王平将敌逐一引出，各个击破。下方道路狭窄，先干掉霹雳车。宝物有回复肉、流马、回复米。

吴军受司马懿挑拨，攻陷蜀国白帝城，直指成都。

长安攻城战 孔明领军直逼长安，曹真率部背水一战。全军(除孔明向西南撤退)迎敌而上。眼看就要全歼敌人，敌大量援军分别从城中及东部出现，此时又得知白帝城失陷，孔明只得下令退却。能全歼敌军那是最好，实在不行，孔明退至鹿砦即可。姜维单挑曹爽。宝物有青龙弓、玄武炮。撤回眉城后，孔明决定留下六人镇守眉城，随便留几个废人就是了。

第二幕 归还成都

巴西之战 诸葛瞻、赵统等被困城中。不要顾忌林中的虎使，骑兵速去支援，冲到东门外，恰逢敌弓弩手经过，一齐杀出，将敌军拦腰截断。城中部队可用伪情报混乱弓弩手。孟获可单挑凌统。宝物有疾风之马车。

白帝城之战 选“南北同时进攻”交战数回合，敌大批援军从东南方出现，派数名大将死守南门，孔明在背后用计。宝物有鬼神之盾。

选“全军南面进攻”较为轻松，敌援军从北门出现，抓紧时间就能获胜。姜维单挑徐盛。宝物有咒文之盾。

江陵之战 注意陆逊和诸葛瑾的计策及孙权的大邺火术。诸葛瞻单挑诸葛恪姜维单挑孙皓，魏延单挑徐盛。宝物有禹尤之铠。

孔明说服孙权，蜀吴再次联盟。

第三幕 汉室再兴

长安攻城战 敌军冲锋，在城门口开战。冲入城中时，敌放火烧城，并有少量援军，小心敌霹雳车。姜维可单挑夏侯霸。宝物有精神之种、孟德新书。

华山之战 选“从西面攻”先卡住右下山道消灭敌主要部队，再赶回左上方拦截司马师。

选“东西夹攻”敌骑兵不能入林，等敌人冲到平原再用伪兵之计对付。提防敌邓艾、钟会。宝物有项羽矛。

函谷关之战 若用夏侯霸之计打开关门，敌两批援军很快赶到，我方前后受敌，只有硬拚。宝物有英杰剑。

若让间谍打开关门，关内火起，敌大乱，赶快夺关。姜维单挑邓艾。宝物有霸者剑。

洛阳之战 1 派一队突击力强的人马从右门杀入，放下中门吊桥，其余部队一涌而入。不仅要抓紧时间，且要保存实力，因此后连着一场恶战。宝物有大邺火书、援军书、回归书、回复肉和援国书。

洛阳之战 2 大部队急攻正门，另派一队人马从小门突入，部分敌人混乱。司马懿放火烧城，我军耐久力大减。进入内城，先消灭军乐队和司马昭、司马师，最后围攻司马懿，最好趁雨日进攻，否则你就会看见火鸟乱舞！赵云单挑钟会，魏延单挑司马昭，姜维单挑司马师，孟获单挑张颌。

尾声 献帝再登帝位，东吴臣服，至此，汉室再兴，天下一统。

一些经验和说明：

1. 尽量少让刘、关、张得经验，因他们在第一章就全都 GAME OVER 了。要着重培养几员猛将，如：赵云，魏延、关兴。(下转 51 页)

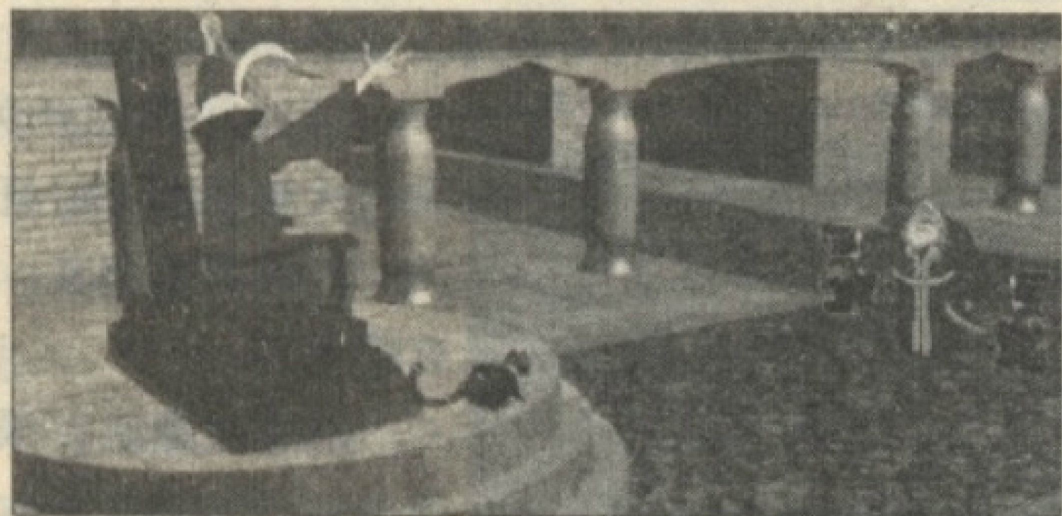
辛巴达幻境奇航
SINBAD IN THE LOST LAND

北京 陆强

辛巴达，一个妇孺皆知的名字，他简直就成了新奇冒险的代名词。一提到他就不禁使人想起一个动人的故事。如今他又出现在电脑游戏中，让你亲身领略一段奇异的经历。

故事发生在亚特斯斯浮岛上……

五十年前的坏黑猫穿过时空隧道来到现实世界，用幻灭水晶打开了被三圣者封印的魔法书，使巫师的恶毒法力恢复了。巫师施法将辛巴达爷儿俩带人了异次元世界，并用魔法把三圣者隔离开，还偷走了"平衡之心"，企图借此控制沙、梦、光、森林四个岛屿和岛上的居民，开始他恶毒的复仇行动。



▲巫师抓走了辛巴达的爷爷

沙之岛

辛巴达从沙土中爬出来后，向四周观察了一下，在角落中找到了爷爷的拐杖和佛珠，却看不到爷爷的身影。情急中辛巴达想起了贤人留下的咒语"si nian ni gai lin"，念罢咒语，爷爷的拐杖迎风浮起，向东方飘去。辛巴达按照拐杖的指引走到牛头寺，先到左边的柜台里拿了一根木棍，再回到庙门，将佛珠挂在牛头上膜拜，竟意外地救了一只被禁锢的小精灵。

辛巴达继续边走边找，来到一片荒地，发现一只摇尾示威的大毒蝎子。在毒物面前还是小心谨慎、静观为妙。于是辛巴达先去和四外的椰子树、仙人掌聊天，闲聊仅仅是为了解闷，因为直觉告诉辛巴达，沙之岛上危机四伏，植物说人话更是有鬼。等了一会儿，大毒蝎子钻进沙土，辛巴达冲上前去捡起了地上的绿宝石。

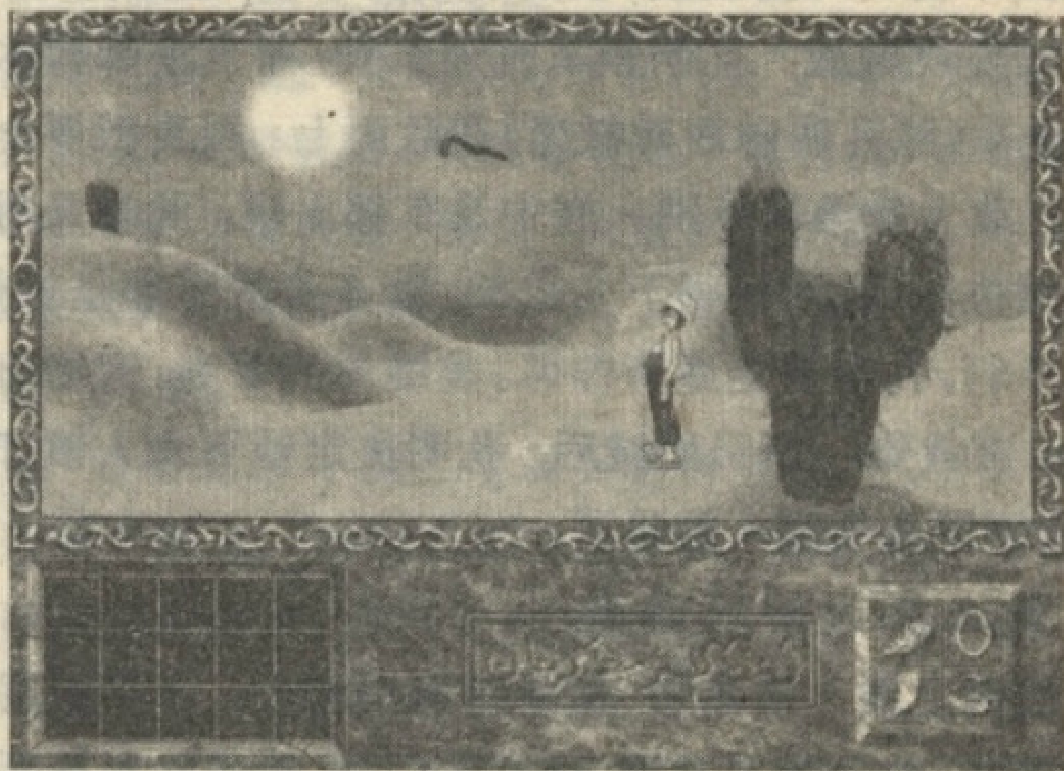
继续往右来到一排栅栏前，突然从沙土中钻出无数大虫拦住了辛巴达。机智的辛巴达利用四周的地形，踏着跳板，挥舞着木棒将大虫干掉，最终来到右面的开关前，把栅栏门打开，进入巴格达城。

进城后，辛巴达来到右边的杂货铺，从店主那里得知三圣者之一的勇气圣者被巫师诅咒后关在牢房里。临走前，辛巴达从花圃中取出了一粒黄宝石。在古董店里，当店主瞧见辛巴达身上的项链，便送给他一个八音盒。

在古董店门外，辛巴达打开八音盒，从里面放出一个小精灵。辛巴达用八音盒与陶瓷店老板换到了牢房钥匙后，急急忙忙地赶到牢房救出了勇气圣者。由于圣者受到巫师的诅咒，变得神情恍惚，一出监狱就径直往家走，辛巴达一直跟到他家。圣者让辛巴达先弄来一瓶水，没办法，只好接过圣者的瓶子，并从花瓶中拿出一颗黄玉。

走出城门沿右边的城墙转下去，辛巴达用瓶子在城墙上抓住一只大蜘蛛。往前走碰巧遇见了船主、船长和水手，与他们聊聊天，得知要离开这座孤岛必须靠他们的商船。回头再向左走，在湖边捡到了金币和铜镜。然后回到有大蝎子的地方，把蜘蛛扔到蝎子身上，小精灵出来将大蝎子引人沙河淹死了。

辛巴达捡到红宝石和金币后，往右走又捡到一块宝石，再向上走来到幻之狱。先拾起地上的水罐，再把铜镜



▲开始有趣的冒险

挂在右面的石柱上，等到从尖塔射下一道红光后，轻点一下镜子上的红点，幻之狱的大门便打开了。在里面辛巴达找到一把钥匙。走过石化鸡来到圣塔前，拨动一下门右侧的开关，打开了通往地下室的角门。在地下室中，辛巴达将路上捡到的六块宝石放在控制台上，按动两次按钮得到了绿水，用水罐装上绿水，浇在石化鸡身上解除石化咒语，还原后的鸡告诉辛巴达解救勇气圣者的方法。辛巴达用幻之狱的钥匙打开圣塔，把水罐交给小精灵，小精灵取来圣水交给了辛巴达。把圣水交给勇气圣者后，他终于恢复了正常，随即告诉辛巴达解救诸岛的办法，并送给他金币、手札和结盟杯。在码头找到船主给他一枚金币，再到船坞买张船票，辛巴达乘船离开了沙之岛。



▲善良淳朴的爷爷

森林之岛

下船后走进酒吧，辛巴达告诉酒保他是圣者的使者，并出示了勇气手札。酒保相信了他的话，还送给他一杯凉水（凉水象征勇气？）。离开酒吧后，遇到一名旅行者，他叫嚷着要喝热水，可辛巴达身上只有冷水。于是他折断一根树枝往前走，经过一座要塞来到火山口，一只火犀牛窜出来，吓了他一跳，不过那牛并无恶意。辛巴达在这里将凉水烫热后，再把小树枝点燃，然后急忙去找旅行者。把热水给旅行者灌下，他送给辛巴达一枚进入矮人族的蛇形戒指，看来还是好心有好报呀！

辛巴达来到要塞右侧的树林，将蛇形戒指放在地上，眼前立时出现了一个大黑洞。他刚想摘个香蕉，突然一头野猪冲过来，收脚不及，一头栽进了大黑洞。辛巴达看看洞中的野猪，它竟然开口说让辛巴达放过它，看它蛮可怜的样子，好心的辛巴达心肠一软，便收起蛇形戒指将它放掉了。辛巴达摘了三只香蕉，向前走来到猴山脚下。先用一根香蕉唤回小精灵，再使用两次香蕉抓到了一只飞猴。辛巴达紧紧抓住飞猴的尾巴一阵飞奔到达了山顶。

在山顶洞里，辛巴达用燃烧的树枝拨动右边石像手上的金蛋，结果被金蛋守护者——猫人从洞里赶了出来。在洞口辛巴达发现了飞猴吃剩的香蕉皮，于是他拣起香蕉皮，再次进洞，把香蕉皮放在猫人的来路上，再用火树枝去取金蛋。当那笨猫冲过来时一跤摔飞了眼镜，变成了瞎猫，只会畏缩在角落里瑟瑟发抖，胡言乱语，竟将挑拨狮虎两国不合的事全部抖落出来。

接着，辛巴达进到左边的冰洞，将一根冰柱打断收了起来。再进入右边的山洞，把金蛋放回金鹰巢里，金鹰为了表示感谢，愿意载辛巴达到任何地方。于是辛巴达拣起一根金鹰羽毛，坐上金鹰回到火山，把冰柱交给火犀牛。奇迹发生了，火犀牛变化成人形，他送给辛巴达一枚可以解冻生命之泉的火石。

辛巴达坐上金鹰回到山顶的冰洞，将火石投入生命之泉，从里面得到了传国玉玺。而后急忙赶回要塞，用玉玺作通行证进入城里，见到虎王将玉玺和结盟杯交给他，狮虎两国的误会随之化解了，同时水戒指也因此被唤醒。

辛巴达向虎王要来巨蛇之牙后，带着水戒指回到猴山的山顶洞。在洞中，辛巴达将水戒指戴在石像的手上，仁慈圣者被救活了。辛巴达把勇气圣者的手札交她后，仁慈圣者告诉辛巴达下一步该怎么做，听完后，勇敢的辛巴达跨上金鹰又出发了。

梦之岛

刚刚踏上梦之岛，就被一个女妖拦住，与她交谈后，得知要想见到镜女王，必须先答对三个问题。无奈辛巴达只好留下小精灵作人质，独自去寻找问题的答案。

在和城堡左下方的路人谈过话后，辛巴达进入了迷宫城堡。在里面找到了仙女之杖、玻璃瓶和三张纸片，然后进入拼图房，把纸片放进适当的位置开启了一道房门。辛巴达把左边房中的小鸟放生后，收起鸟笼跑进右边的洞里。仔细观察一下雕像，把小鸟送来的宝石放进去，连通了一座彩虹桥。来到对岸的圣殿，辛巴达用仙女之杖点亮四盏圣灯，解开保护希望之镜的机关，拿走了希望之镜。



▲三圣者与仙女

离开迷宫城堡找到一条小溪，辛巴达把玻璃空瓶装满水，再回到城堡里的花园，将泉水倒进花圃中，解救出干渴的花精灵，得到了生命花的答案和一包花梦粉。临

走时摘几株闪光的花束(在右侧闪亮的就是),回到放小鸟的房间,将花束插进花瓶,被困的镜女王在镜中显身了,她告诉辛巴达解救她的方法。辛巴达拿着刚刚盛开的生命花,返回起点去找女妖,把三个问题的答案告诉她,救出了镜女王,并得到光明之水和神镜。之后,女王施法将辛巴达送到光之岛。

光之岛

穿过时空隧道来到萤光村,这里住着一群怪人,他们的食物竟然是大青虫。从墙上拿了根绳子,辛巴达继续向右走,将光明之水撒在自己身上进入一条黑暗之。路上发现一个大黑洞,里面似乎有小孩的呼救声。辛



▲象潜水艇一样的飞船

巴达将绳子绑在树上很顺利地救出一个小孩。捡起一根树枝,跟着小孩来到光明村,和村长寒暄了几句。辛巴达把树枝在篝火上点燃后,向地热谷进发。

来到地热谷,从一位胖叔那里获悉智慧圣者被关在洞中。辛巴达用铲子从小土堆上挖出四条大青虫,回到萤光村,把大青虫分给村民,最后和一个戴红帽子的村民聊起来,并用铁铲和他交换光明之剑。

在地热谷用光明之剑和胖叔换得伏龙石板,上面记有火魔龙的真名。进入地热洞后,果然碰上了火魔龙,辛巴达急忙念出它的真名,火魔龙一听就睡着了。辛巴达把点燃的树枝放在火把架上,发现了一旁的智慧圣者。用光明之水把圣者的眼睛治好后,圣者拿出一瓶圣水交给辛巴达,让他去唤醒沉睡的神灯。

在另一房间里,辛巴达唤醒了神灯,带着它去找圣



▲封印的巫师又恢复了法力

者,半路上火魔龙醒了过来,又来找麻烦,辛巴达慌忙撒出花梦粉,火魔龙又睡着了。

辛巴达把神灯交给圣者,圣者施法将神灯变大,随后二人坐上神灯返回沙之岛的巴格达城。

巴格达城

到了巴格达城,智慧圣者和辛巴达分头行动。辛巴达进入下面的房间,发现4个发光体,他用仙女之杖向4个发光体各点一下,使之恢复原状。

接下来要准备抓黑猫。辛巴达先把空笼子放在老鼠雕像的位置,再把原月亮雕像位置上的乳酪放进笼子里,等辛巴达再次进入房间时已经把老鼠抓住了。再把有老鼠的笼子放在屋中央,当辛巴达再进屋时,巫师的黑猫已经钻进了笼子。

拿起笼子,溜进上面的房间,将项链挂在雕像身上,开动了机关。辛巴达依次按动机关按钮(按钮顺序从正下方顺时针依次为:1、7、4、2、8、6、3、5),一座祭坛缓缓地升起来。当辛巴达正准备将法器放进祭坛中时,恶巫师突然出现了。

恶巫师祭起一道闪电打来,辛巴达举笼相迎(因为手里没有盾),闪电正好击中黑猫身上的魔水晶项链,弹回去打中了恶巫师,结果巫师死在自己手里,而黑猫一经电击竟变成了一只可爱的白猫。

干掉巫师后,辛巴达将金鹰羽毛、巨蛇之牙、希望之镜和神灯一起放进了祭坛。此时,控制亚特斯浮岛的"平



▲这就是那只坏黑猫

衡之心"再度冉冉升起。在众人的祝福下,辛巴达爷儿俩一起回到了家乡,小辛巴达收养了那只可爱的白猫,希望它不再是只坏猫。

载体	光碟	系统	WINDOWS 95
语种	中文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评: 78	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	

足球 96

FIFA SOCCER'96

尝试一下以下秘技,你就会成为绿茵场之王!

1.变成特殊的球队

在游戏选择界面上点按 QUIT TO DOS 的按钮。当播放演示时,打 XPLAY 并且回车, 就可进入一个游戏菜单, 上面有另外五个新球队: All Nighters、As Designed、Strontium 90、The Gimps 和 The Rod Benders,这五只劲旅被称为 EA 超级球星队。这些队中的一些球星有许多特殊球技。

2.变成增强型球队

使用友谊赛选择菜单, 左边选美国足联中的 Vancouver 队, 右边选国际足联中的加拿大队, 再按下 Ctrl + Alt + Insert, 将会出现一个增强型踢球模式菜单, 上面有一些选项, 用这些选项可以改变不同球队的属性。菜单激活后,按 F1 可随时调出。在增强型踢球模式中可以有下列选项:

球的大小:正常、大、较大、最大

球性:正常球、弧线球、猛球

无形墙:失效、有效

A 队或 B 队:大小:正常、大球员、大球队

球衣: 正常、悬浮球衣、强力球衣、隐形球衣

守门员:正常、差

球员: 正常、超级守门员、超级防守、超级进攻、超级球队

摄影:正常、超级

北京 单船传

装甲雄师

METAL MARINES

这个游戏的选关密码如下:

关数 (LEVEL #)	关名 (LEVEL NAME)	通行码 (PASSCODE)
1	GAEA	PNTM
2	COUGAR	HBBT
3	EAGLE	PCRC
4	BISON	NWTN
5	GRAMPUS	LSMD
6	ICEBERG	CLST
7	EUROSTORM I	JPTR
8	EUROSTORM II	NBLR
9	EUROSTORM III	PRSC
10	ARTEMIS	PHTN
11	POSEIDOM	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLFISH	CLPD
17	MARLION	LNVV
18	CHINGLOG	JFMR
19	SUKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

北京 李鹏

三国志V

首先记下武将的数据, 存盘后退出, 搜索 SAVEDATA.S5,查找相应数值即可。以第三时期的关羽为例子的数据储存方式如下:

A4 10	68 42	28 23	32	10	63	53	40
勇名	经验	兵数	身份	行动	武力	智力	政治

60	42	4E	24
魅力	训练	士气	将军

64	11	02	C1	04 80 00 00	00 00 44 00
忠诚	所在	君主	担当	宝物	技能

其中的武力、智力、政治和魅力是不加宝物时的数值,宝物不能修改。技能的四位代码要还原为二进值计算,0 为无,1 为有,例如关羽只有"无双"和"奋迅":

二进制 :0000 0000 0000 0000 0100 0100 0000 0000

十六进制: 0 0 0 0 4 4 0 0

按从左到右的顺序分别有以下计策:

雨乞 消去战场上部份的火焰。

治疗 使受伤士兵恢复,只能对周围己方部队生效。

鼓舞 提升我方该部队士气。

仙术 恢复战场上全部己方部队受伤的士兵,有时可使已行动部队再行动。

收拾 解除该部队的混乱状态。

同讨 敌方该部队与其他敌方部队相邻时使用,可损耗两部队兵力。

混乱 使敌方成为无阵状态。

火计 放火,须注意风向。

激励 提升我方全体部队士气。

妖术 耗损敌方兵力并使其士气及训练度下降。

幻术 耗损敌方兵力并使其混乱成无阵状态。

伏兵　敌部队位于森林地带时方可使用，耗损敌方兵力。
占卜　效果不定，从升降武将寿命、攻击敌方、强迫退却到预测风向都有可能。
落石　敌部队位于城周围时城中部队才可使用，耗损敌方兵力。
消火　可消除周围的火焰。
天变　下豪雨使所有火焰消失。
远矢　该部队射程+1。
无双　降低被敌方部队一齐攻击的伤害。
藤甲　增加弓防御和在河上的行动力，对火计则弱。
速攻　该回合机动力+10。
乱射　对射程内的所有部队用弓矢攻击(不分敌我)。
奋迅　对所有周围的敌方部队攻击。
火矢　火箭，只能在晴天使用。
水计　敌部队位于河川地带时才可使用，耗损敌方兵力。
骑射　可先移动再使用弓矢攻击。
应射　对敌方的弓矢攻击立即反击。
土砂　敌部队位于山岳地带时才可使用，耗损敌方兵力。
反计　可抵御敌方所施混乱、火计、同讨。
水神　雨天时使用水计可加强威力。
阵立　可变更阵型。
沈著　对已经陷入混乱、同讨的部队下一回合可恢复。
强行　可提前五天抵达战场。

改为 FF FF FF FF 即会所有技能。

北京　会飞的小羊

熊猫大进击

选关密码：

第 2-1 关：3105　　第 3-1 关：7930
第 4-1 关：0450　　第 5-1 关：8323
第 6-1 关：7334　　第 7-1 关：6632
第 8-1 关：5806

北京　岳森

街头霸王Ⅱ——世界英雄

STREET FIGHTER Ⅱ ——THE WORLD WARRIOR

这是一个流行很广的格斗游戏，共有十二人可以选择，虽然众多格斗高手都可以轻易打爆机，但对于初玩电脑游戏，还不太适应键盘式操作的玩家来说，可是不太容易喔！主要是因为招式不好按，如果能自己设定招式的出招键那有多方便。下面我就给玩家介绍这种方法。

在 SF2 的子目录下有几个后缀为 KEY 的档案例如 RYU.KEY，可用 DOS 的 EDIT 编辑任何一人的档案，以 RYU.KEY 为例：

在 DOS 下键入 EDIT RYU.KEY，其内容如下：

```
1fdf 48 ryu1.voc
2fdf 49 ryu1.voc
3fdf 50 ryu1.voc
1fd 46 ryu2.voc
2fd 46 ryu2.voc
3fd 47 ryu2.voc
4bd 51 ryu3.voc
5bd 52 ryu3.voc
6bd 53 ryu3.voc
……
```

以第一行为例：1fdf 代表轻升龙拳，其中 1 代表轻拳，f 代表前，d 代表下，而 1fdf 是倒转的，即是 fdf1，所以代表：前、下、前、轻拳。如果改为 1，那么按轻拳便是轻升龙拳。其后的 48 代表在画面中的动作，ryu1.voc 代表升龙拳发出的声音。

动作代码表如下：

1：轻拳　　2：中拳
3：重拳　　4：轻脚
5：中脚　　6：重脚
f：前进　　b：后退
u：跳跃　　p：下蹲

好了，有了这个秘技相信再玩起来就简单得多了。

陕西　周勋

生化悍将Ⅱ

CYBERIA 2

《生化悍将Ⅱ》以比一代更精彩的关卡，吸引着众多游戏迷。游戏没有安装程序，直接运行 CD 中的 CYBERIA2.EXE，输入游戏者姓名，然后退出，在 C 盘根目录下可找到 CYBERIA2 子目录，其中一个文件为*.LOG(*为输入的游戏者姓名)，记录着游戏进度。

编辑*.LOG，将 SECT0000 的 DISP0000 改为 24。再进入游戏，读取进度，所有的关卡都出现在屏幕上，包括结束画面。现在，遇到过不去的关卡，跳过它，可以直接调入下一关的进度。

浙江　王冰

经典作品回顾(六)

北京　李鹏



内容说明：

载体	语种
类型	系统

圣域传说

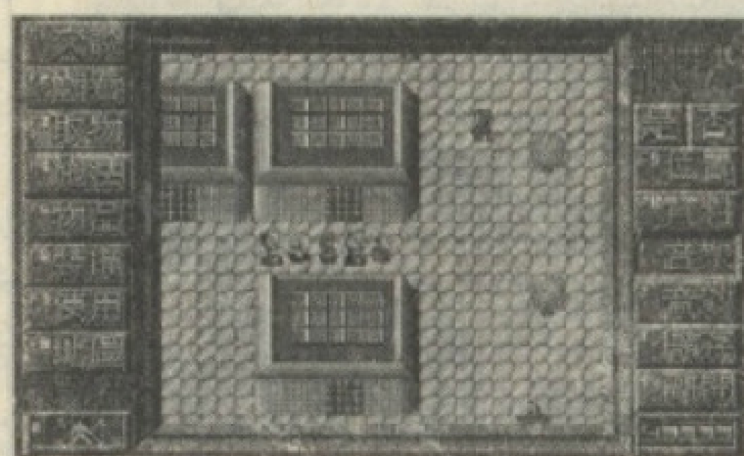
主角在读一本书时被从公元1992带到核战后的世界。在这个世界里黑暗的圣主在一个神密的地域控制着全世界。那本神奇的书将主角带来的目的就是为了结束这黑暗的统治。在游戏中主角要踏遍魂、无名、粤、凡、圣诀和玄六州，找到自己的帮手左玄和左斩，消灭这邪恶的圣主。游戏的图形过小，但头像钩画得很细。在操作上它也不是很方便，但已有角色扮演的对话等诸多成份。



软碟	中文
角色扮演	DOS

三界谕——邦沛之谜

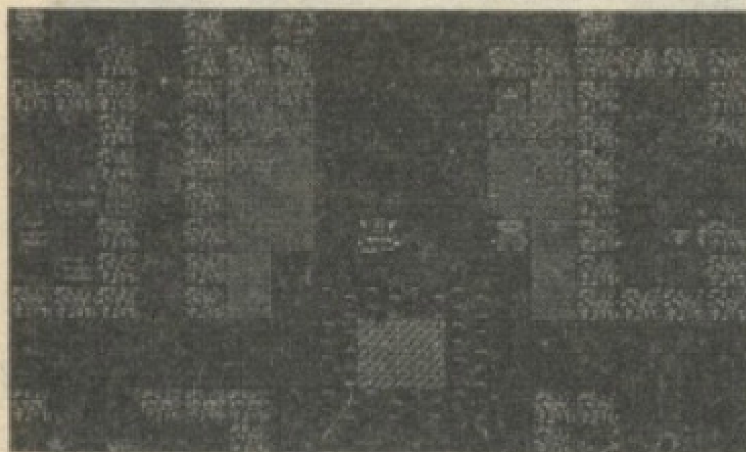
在由亚人类、兽人类和大自然精灵所组成的虹奇世界，因爱而绝望的巫士之主娜蒂挑起了毁灭人类的白玫瑰战争。在被地球上来的五位神人类封印了几百年后又重新回到了虹奇世界。作为邦沛王子的桑得斯不但要重新夺回帝位，还要找到五位战士的战衣和兵刃，将娜蒂重新封印，救出被娜蒂附身的黛妮公主。游戏有浓厚的欧洲中世纪气息，谜题和故事情节完美的结合在了一起。它在操作上溶入了一些动作角色扮演游戏的特色。



软碟	中文
角色扮演	DOS

勇者斗恶龙
DRAGON FIGHTER

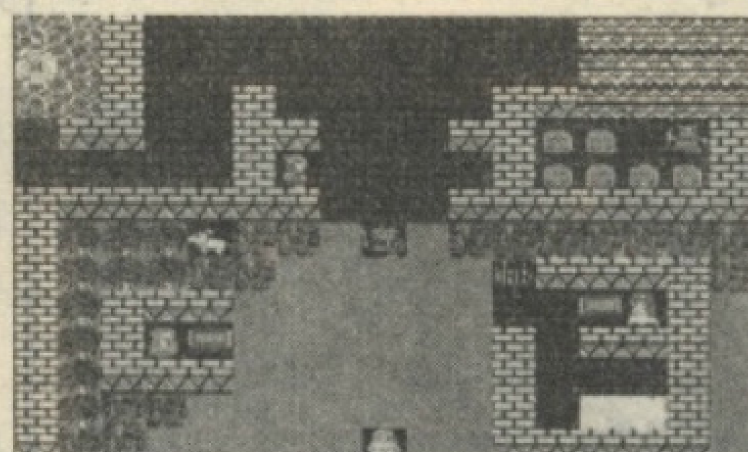
天神赐给勇士洛特一颗光珠，洛特用它制伏妖魔，保护世界的和平。但光珠被龙王偷去，使人民从此生活在黑暗之中。主角的任务就是打倒龙王，取回光珠。这款游戏由精讯从任天堂游戏机上移植到了个人电脑上，不过由于年代太过久远，游戏从今天的角度来看显得十分粗糙。



软碟	中文
角色扮演	DOS

勇者斗恶龙Ⅱ
DRAGON FIGHTER Ⅱ

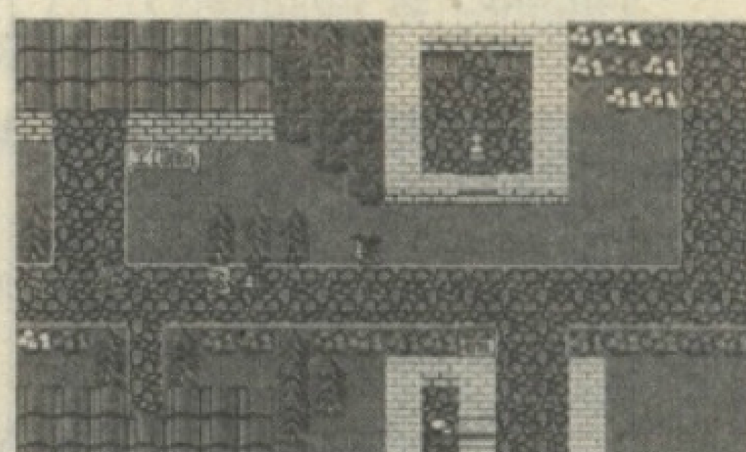
大神官哈呼出了邪神，想要毁灭世界，他率领妖魔首先扫平了蒙布克城。罗德西亚城的王子会同多利亚的王子、蒙布克的公主，开始了挑战邪神的征程，合力消灭了哈根的野心。游戏的品质比一代稍好一些，地图也复杂了许多。



软碟	中文
角色扮演	DOS

勇者斗恶龙Ⅲ——传说的终章
DRAGON FIGHTER Ⅲ

勇士欧里狄加的传人在16岁生日那天知道自己的父亲在一场战斗中掉进火山口而生死末卜。他为了找寻父亲的下落，也为继承父亲的愿望打败魔王巴拉摩斯，开始了漫长的旅程。游戏有许多的分支和复杂的职业系统，甚至有白天、黑夜的变化，因此耐玩性非常强。



软碟	中文
角色扮演	DOS

轩辕剑

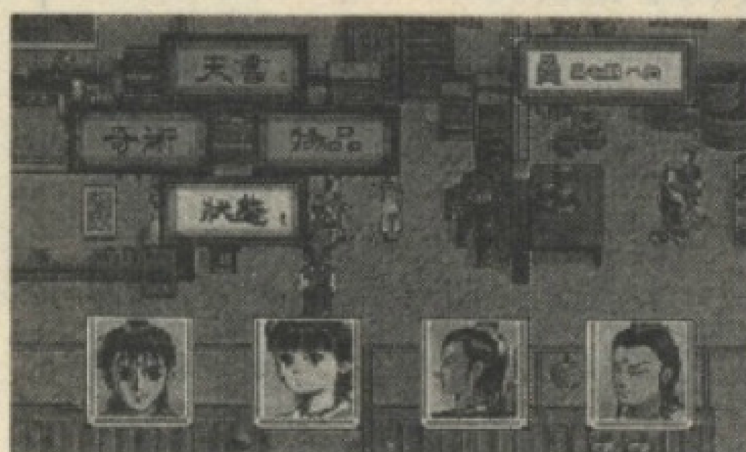
世界本在恶神和善神的共同支配下相安无事。但有一天善神和恶神突然联手驱使妖魔攻击人类。这时出现了一位手持轩辕剑的侠士，组织人类抗击魔军。但他们人单势薄，全部惨遭杀害。16年后，他的儿子又集合了几名同道，一起去找寻妖魔和人类和平相处的方法。DOMO小组于1990年制作的这款游戏是首次采用中国古代情节的游戏，画面不错且情节曲折。



软碟	中文
角色扮演	DOS

轩辕剑Ⅱ

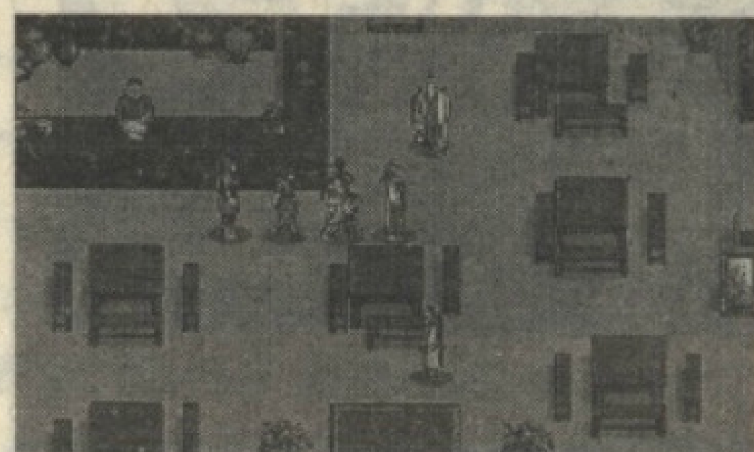
轩辕剑侠的儿子和伙伴们一路追寻到昆仑仙境，发现幕后主使是想吞没世界的壶中仙。借助女娲和嫦娥等仙人的力量，他们接过轩辕剑侠英灵送来的千古神兵“轩辕剑”，斩下了壶中仙的首级。DOMO小组在第一章之后3年制作的这个完结篇充分运用了中国水墨画的风格，无论是法术的动画还是人物对白都比一代强上许多。



软碟	中文·日文
角色扮演	DOS·DOS/V

轩辕剑外传——枫之舞

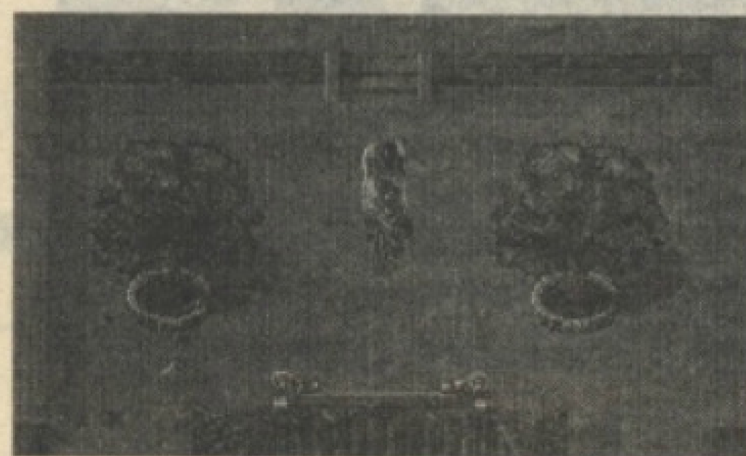
周烈天六年，蜀桑子为了实现征服全中国的野心不但制造机关人部队作战，还解开了壶中仙的封印，利用炼妖壶制造怪异的生物来屠杀人类。墨子的徒弟辅子辙和蜀桑子的女儿纹绵等人在公输班、西门豹、壶中仙等人的帮助下杀死了蜀桑子，平息了战火。游戏和《轩辕剑Ⅱ》相比变化不大，但增加了许多细节，例如在雪地上走会留下脚印，青蛙鸣叫时肚子一动一动的。



软碟	中文
角色扮演	DOS

妖魔道

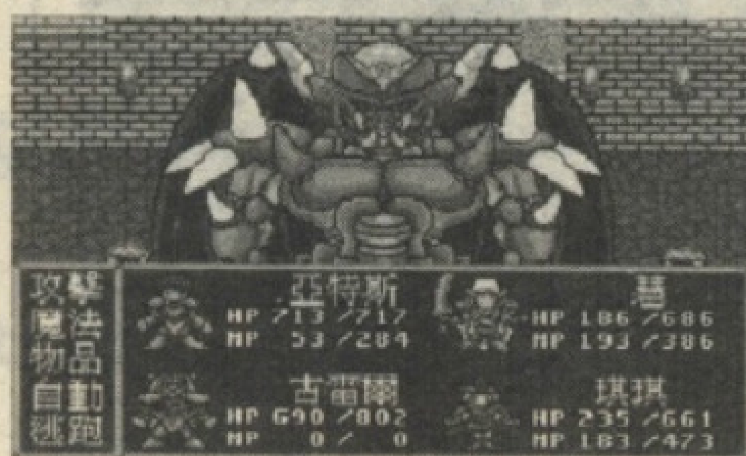
主角因为母亲身受火焰猛兽的毒火而和羽人一同找寻可以医好母亲的神果。但路上结识了风云灵、柳若芙等人后发现了师父利用自己找到的五方神兽的宝玉要炼制五色鼎，而五色鼎可以控制异族人的心智。为了正义与和平主角毅然背叛了师父，消灭了师父武罗的五色鼎(不过，也可违背正义，但结局非常难看)。这款游戏和《轩辕剑Ⅱ》极为神似，不过画面和剧情都差上许多。



软碟	中文
角色扮演	DOS

魔神战记

业魔灵在原来和平的塞亚星上制造了变异的魔族，并用它们发展生化武器企图征服世界。在与魔族作战中失去亲人的亚特斯等人利用神赐与的五件神兵利器，以及关大侠的轩辕剑、地球人的勇者徽章等宝物将它打倒，使魔族和其他人和平相处，恢复了塞亚星的宁静。游戏采取在地图上直接进行战斗的方式。剧情中还穿插了美人鱼等小故事，情节曲折动人。



软碟	中文
角色扮演	DOS

失落的封印

魔族从黑暗大陆不断攻击各国。三贤者将大魔王封印在五色石中交给各国联合保管。而封印大魔王意识的雷之封印就在摩色顿王国的亚特南斯王子身上。在一次航海事故中亚特南斯失去了记忆飘流到岸上。而心存不轨的雷狄亚将封印集中在王子身上想使魔王苏醒。但靠着贤者们的帮助，王子和伙伴们又重新打倒了魔王，彻底击败了魔族。游戏的战斗画面异常漂亮，人物全是可爱的Q版形象，法术动画更是帅呆了。



软碟	中文
角色扮演	DOS

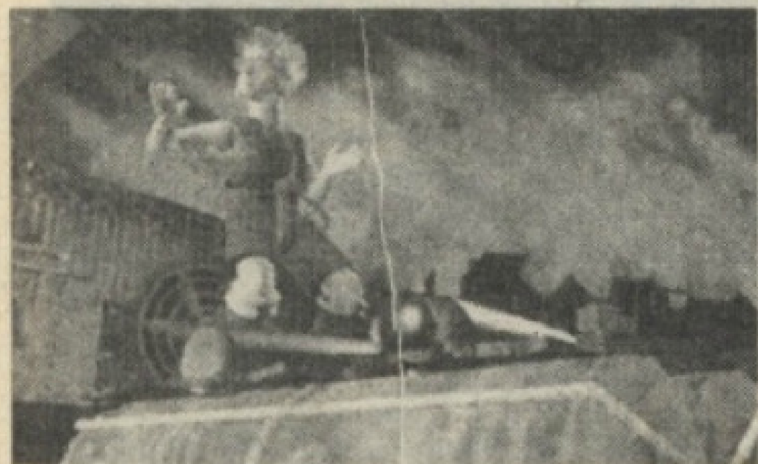


《铁血联盟Ⅱ——死亡游戏》(JAGGED ALIENCE: DEADLY GAMES)和一代相比游戏除了增加十位新的佣兵外，几乎所有的对话都重新录制，而且电脑对手的人工智能也强化了许多。SIR－TECH还会随游戏附送地形和任务编辑器，这下玩家可以创造属于自已的世界了。



《死亡快打》(PRAY FOR DEATH)它可以说是目前市面上最好的对打游戏，无论是画面、音效、操纵性都能与大型电玩相媲美，游戏中共有10位角色可以选择，造型多是机器人和怪兽，当然也各有他们的必杀技、连续技等绝招。

《小镇大冒险》(NORMALITY)肯特(KENT)是一个玩世不恭的嬉皮，留有一头桔红色的头发，再配上



一双溜冰鞋，别笑，这就是你，我们的英雄。你的任务是将小镇的居民从枯燥的生活中拯救出来。游戏中充满了搞笑成份。

《天龙八部》这是智冠科技值得等待的游戏之一，其类型并不是大多数玩家认为的角色扮演，而是以冒险为主，另外还带有解谜性质。由于《天龙八部》这部小说是一部宏伟的巨作，游戏只截取了小说的前一部分，就是关于段誉在江湖历险的那一段遭遇。

《封神传》以中国古代神话小说《封神榜》为题材的《封神传》也是智冠即将推出的游戏。类型是比较流行的战略角色扮演，由一场场的战役组成，在每场战役之间，则以动画和人物对话交代剧情，图形方面类似于《超时空英雄传说》。

《古堡魅影》(TOMB RAIDER)这是一款类似《鬼屋魔影》的3D动作游戏，玩家在一座神秘而古老的墓穴中探索，因此游戏的气氛相当紧张。

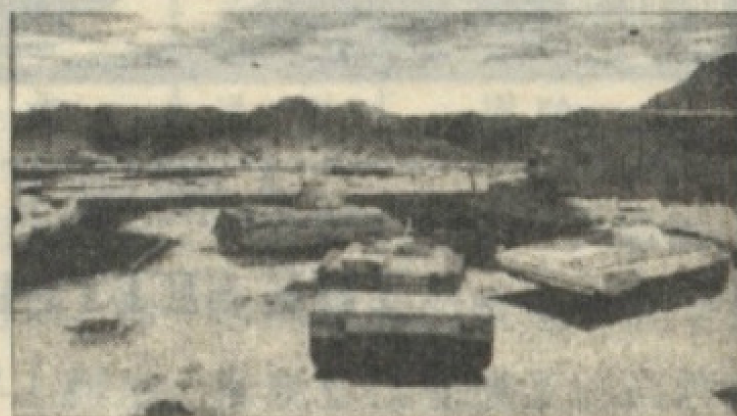


游戏在图形方面采用了多边形加贴图的技术，画面比较清晰，可以说远胜“鬼屋”。

《巫术外传》(NEMESIS)这是SIR－TECH继《巫术》系列之后即将推出的一个新的角色扮演游戏，它会带领玩家进入一个神奇虚幻的世界中展开一连串的冒险。游戏采用即时战斗模式，除了利用攻击外，更有丰富的魔法供你在战斗和冒险中使用。

《黑色》(NORI)《黑暗之虫》系列大概是玩家们印象颇深的恐怖游戏，现在CYBERDEAMS公司又制作了非常特别的游戏。玩家怎么也不会想到游戏发展到今天，连光荣的游戏都变成了256色，而这个游戏却只有黑白两色，有人称之为黑白版的《幽魂》，可见其恐怖的气氛。

《钢铁雄师Ⅱ》(ARMORED FIST 2)NOVA LOGIC又回来了，这次利用他们新开发的VOXEL SPACE2技术，营造出一个更加真实



的环境。从游戏的DEMO画面中可看出解析度相当高，而且三维效果也很突出。同时推出的还有万众注目的《卡曼契Ⅲ》和《F－22夜鹰Ⅱ》。

美国LEAEDER BOARD八月排行榜

1. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮
   Warcraft Ⅱ: Tides of Darkness
2. 文明Ⅱ
   Civilization Ⅱ
3. 神秘岛
   Myst
4. 天旋地转Ⅱ
   Descent Ⅱ
5. 模拟飞行5.1
   Flight Simulator 5.1
6. 命令与征服
   Command & Conquer
7. 先进战术战斗机
   Advanced Tactical Fighters
8. 机甲战神Ⅱ
   MechWarrior Ⅱ
9. 终极毁灭战士
   The Ultimate Doom
10. 魔域复仇者
   Zork: nemesis

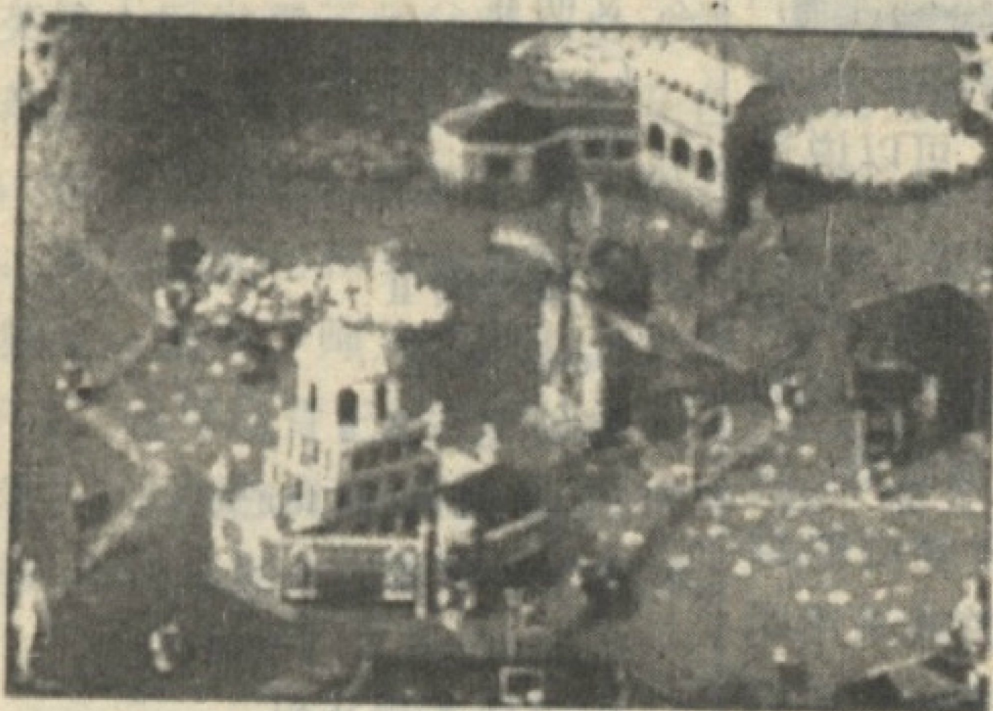


工人物语Ⅱ
THE SETTER

北京　风使

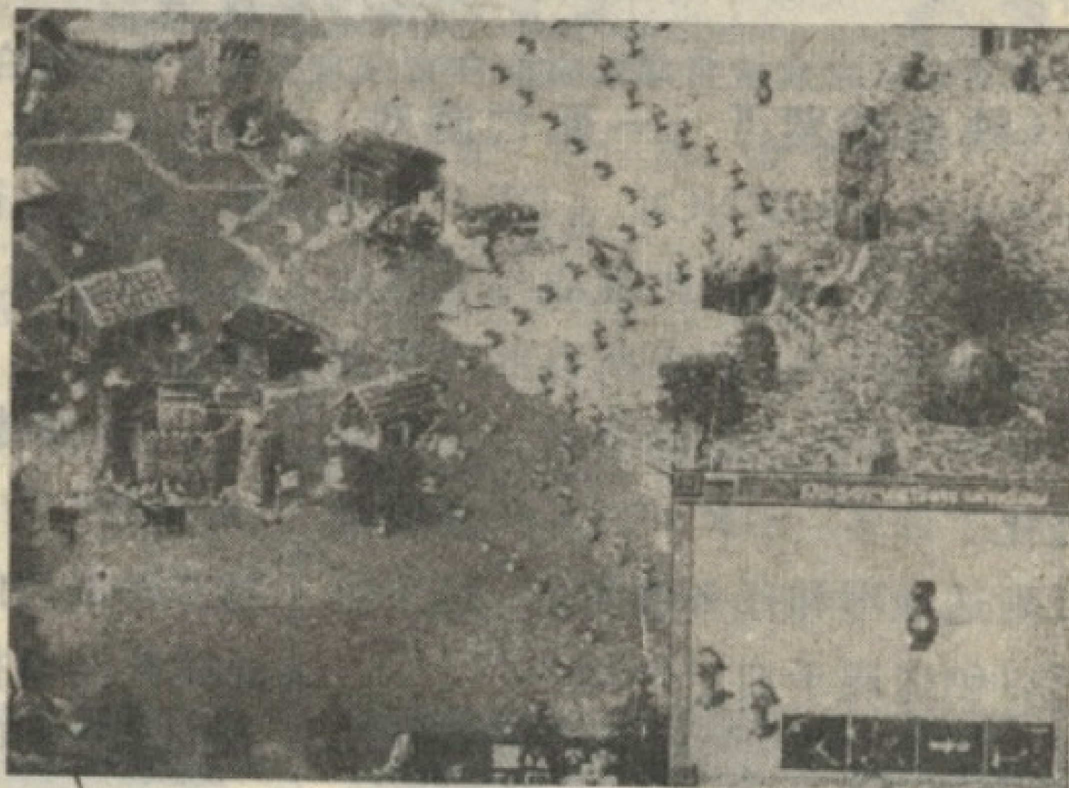
载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	战略

一艘古罗马帝国的船在前往罗马的殖民地的途中不幸于海上遇到了大风暴，船员们经过一番搏斗，但船还是损坏的相当严重，最后搁浅在一个无人岛上。这群具有移民经验的船员们发现船已不可能修好了，于是决定就在这个小岛上建立一个属于自己的城市，甚至是一个帝国……



《工人物语》的英文是 Serf City，不知何故，BLUE BYTE 在推出第二代时却将名称改为 The Setter。除了名字改变外，最明显的改变在图形方面，一般是 640×480 模式，最高可以上到 1280×1024 的高解析度，各种建筑、地形、人物都非常清楚，同样可以看到一堆可爱的小人在画面上跑来炮去，进行采矿、伐木、建设等辛苦的工作。

游戏结合了策略、贸易、战争的要素，一开始玩家只有一个指挥总部，要通过采矿、种植等生产活动来发展自己的基础力量，然后再建立军队、生产军舰，最后成为征服全世界的帝国。本游戏和一代相比增加许多建筑和职业，也提供了联网功能，可以让你和朋友们随时随地来一场“世界争霸战”。



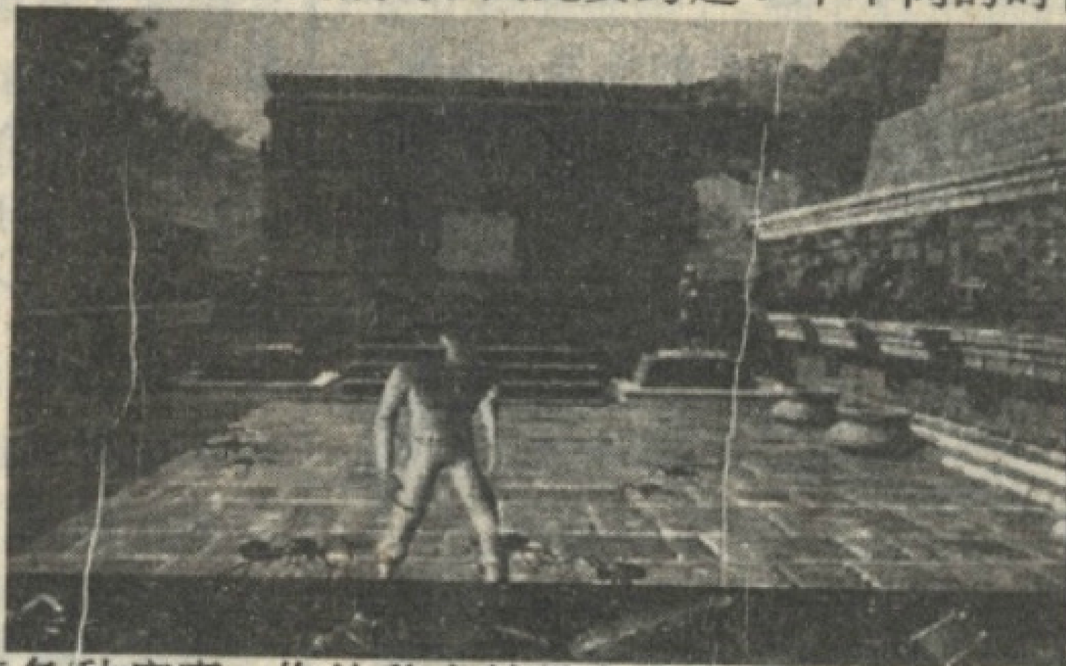
时空游侠
TIME COMMANDO

北京　风使

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险

《时空游侠》的制作人是鼎鼎大名的 Frederick Raynal，数年前 INFOGRAMES 公司发行的《鬼屋魔影》系列便是他的杰作。众所周知，《鬼屋魔影》以诡秘的气氛和三维的造型对于冒险游戏是个创新，那么这次《时空游侠》又将使冒险游戏达到什么程度呢?

游戏的剧情比较神奇，你的任务是消灭藏在国家武器系统记忆库中的病毒，因此要跨越 9 个不同的时代去



搜集各种病毒，你的敌人就是各个不同时代的民族，还可欣赏到当时的一些建筑，远古时期没有建筑，所以只好在旷野上作战了。游戏中，玩家是一个能熟练操作各种武器的超级战将，可以使用被他消灭的敌人遗留下来的各种武器，并利用这些特殊的武器去完成任务。游戏的进行是有时间限制的，因为病毒蔓延十分迅速，如果你未能在规定的时间内完成任务，病毒会使你在时光中

消失。

此游戏的画面及引擎均采用创新的3D拟真技术，尤其是各种人物绘制的相当细致，已不必象《双子星传奇》那样使用椭圆形了。在DEMO片段中所展现的各种动作如踢腿、跳跃、翻滚都表现的如同真人一般，看来这是一款值得期待的好GAME!



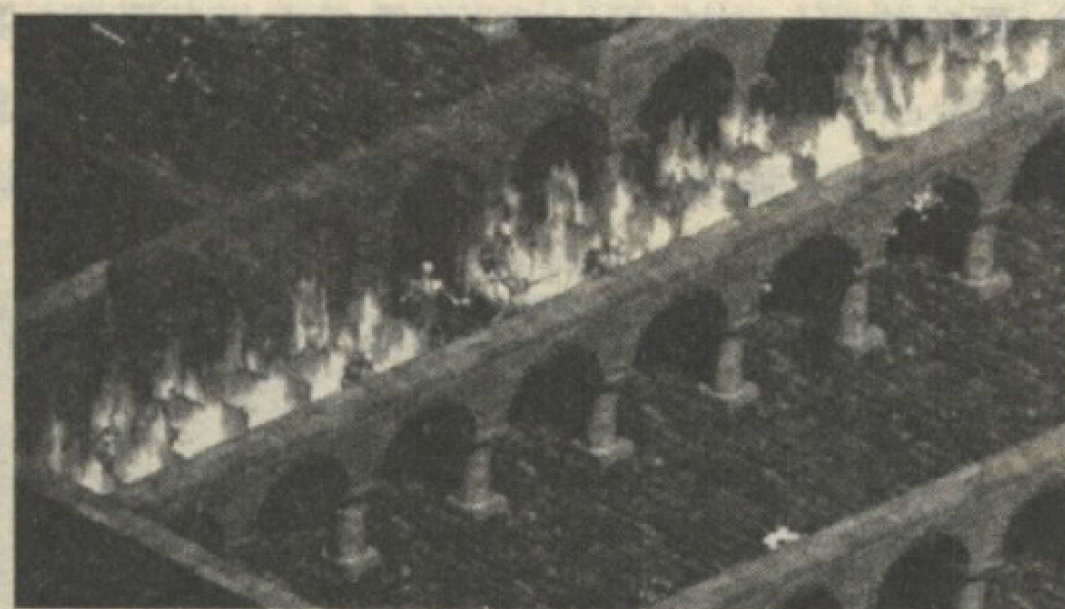
魔法世界

DIABLO

北京　单传船

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	角色扮演

在《魔兽争霸Ⅱ》这种游戏中，人与魔兽之间史诗般的战争使电脑游戏掀起一阵风暴。然而Blizzard并未满足，希望其新游戏《魔法世界》(Diablo)能为RPG游戏注入新的活力。这个游戏集传统RPG游戏、纸上RPG游戏和《无悔的十字军战士》为一体，绝对不同于你以前玩过的任何一部游戏。



在游戏开始时，你是在一个中世纪的村庄，那里被魔鬼和黑暗所困扰。你发现自己全家已被杀害而且城镇也大部分遭到毁灭。几个幸存者害怕地说出了毁灭之源——城镇边上的一座被亵渎的庙宇。现在你进入庙宇并且通过巨大而黑暗的过道，没什么能阻止你找到并消灭它的魔鬼主人——Diablo。

在整个探险过程中，你都能返回村庄并得到一些新技巧和新消息，以增强你的战斗力和其它能力，你可以把从地下城找到的东西卖掉去买威力更大的武器。本游戏中图像的设计绝对征服你的感觉：在当你拾起新武器、盔甲和其他魔物时，使你能看到角色的身体的改变。它有一个又新又令人感兴趣的联线系统，多达8个玩家能在同一时间进入这个魔法世界中探险。

你可以扮演一名战士、射手或巫师——他们都有各自的弱项和强项。而敌人则是邪恶的僵尸、骷髅兵、飞龙等等。

坏蟑螂

BAD MOJO

北京　飞雪连天

载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	冒险

有时候你得明白这一点：自已只不过是一只蟑螂。

刚开始玩这个游戏，第一时间想到的就是卡夫卡的《变形记》，当你在早上醒来，发现自已变成了一只巨大的甲虫……现在轮到你来做这样的体验了，你要在一个极不适合蟑螂生存的环境里，突破层层障碍，打开六个下水道，找到变回人形的关键。



超写实的游戏画面，极为逼真的爬行动作和一些关于蟑螂的生活细节，固然给游戏带来很大的乐趣，但当你爬过一只被捕鼠夹夹住的奄奄一息的老鼠时，这种极为拟真的环境所带来的令人作呕的感觉，会让你觉得做人真是一件很好的事。当你从蟑螂群中穿行而过，要努力克服那种人类独有的面对其它低等动物时的恶心感觉，因为你自已就是一只坏蟑螂，这样你才会溶入到游



戏营造的氛围。从蟑螂的视角切入人类社会，有这样一个观察机会的确是很有趣味的。玩完这个游戏你会对蟑螂的生活有了一个全新的理解，觉得做一只蟑螂活下去很不容易，在各类陷井周围的种种危机，连蜘蛛也成了极为可怕恐怖的敌人……这个游戏的操作界面极为友善，你所要做的只是按动方向键，对一个冒险游戏来说做成这么简单的操作是极为了得的。不过想想也是，蟑螂能干什么呢，也就是爬过来爬过去，推动一些所能推动的东西，而不可能象其它冒险类游戏那样去拿很多道具，干很多事。

事实上这个游戏创立了一种全新的游戏概念，可以说是一个极具创意的前卫作品，游戏设置的谜题并不很难应付，对于擅长解迷游戏的玩家来说，没有太大的困难，它给你带来的只是你对曾经渡过的一段蟑螂生涯的恐怖回忆。

格斗之王

SAVAGE WARRIORS

北京　韩伟

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作

目前，次世代游戏机上格斗游戏几乎都使用了POLYGON的技术，他们的代表作如《VR快打Ⅱ》和《斗神传Ⅱ》都表现出了很高的娱乐性和打斗感，将动作游戏推上了一个新的高峰。最近由美国3D Bio Motion设计，Mindscape发行了《格斗之王》（又称《蛮荒战士》），这是一款很精彩的对战游戏。



游戏方式虽然还是以2D视角，但人物却都是3D造型，给人的感觉很象“野蛮人”。游戏的最大特点是可以随时切换三种视角：第一种就是最平常的平面横向卷轴；第二种是以45度角俯瞰；第三种方式是画面缩小但分辨率提高的横向卷轴。《格斗之王》还有一个特殊功能——“回放”，这个功能可将你打败对手的精彩过程，一五一十地记录下来。另外这个格斗游戏有一定的剧情，在大荒野上有一个城堡，大魔王就在其中，玩家要经过坚苦的战斗，才能从沙滩、森林一步一步地杀到城堡和大魔王决斗。



游戏共有十位主角，个个身怀绝技，而且许多人持有武器，如美国的棒球运动员拿着棒球棒、印第安土著则手持标枪。若使用秘技，还可选出一些特殊的人物象小丑、兔女郎等等。游戏的音效也非常出色，光碟上还有音轨。

空中霸王

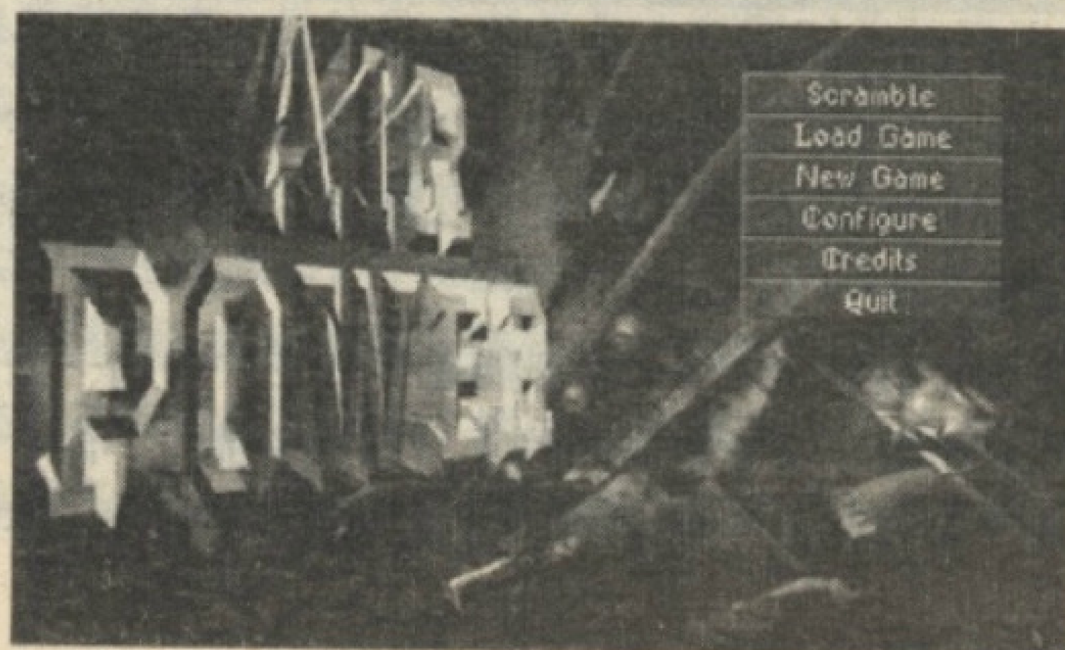
AIR POWER

北京　韩伟

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	模拟

《空中霸王》是一款真正的全三维模拟飞行游戏。你可以驾驶八种不同的战机，翱翔长空，做一名“空中街霸”。你的飞机上有两种武器：一种是机枪，用于空中格斗，大概是数百发；还有一种是火箭(?)，威力巨大，共有六发，要珍惜呀！游戏可以选关，任务有拦截敌机、保卫城市等等。第一关，你要对付一批飞艇，虽然飞艇的速度慢且反击能力不强但体积庞大，如果撞上它的话，你会马上“天旋地转”的。现在，径直向敌人飞过去。近了，锁定一个飞艇，朝它发射几枚火箭，然后猛地拉起机头，你就会看到一个“大家伙”慢慢地向下坠落……

故事背景大概是第一次世界大战时期，这从人物的衣服可以看出来。《空中霸王》不但是个飞行游戏，还溶入了外交策略和战术，运用你的领导才能，让手下的飞行员服从你的决定，也是游戏取胜的关键。本游戏只需



4M 内存即可运行，但只能选用 VGA 模式，若有 8M 内存，就能上到 SVGA 模式。准备好了吗？现在，握紧你的摇杆，咬住敌机的尾巴，开火……

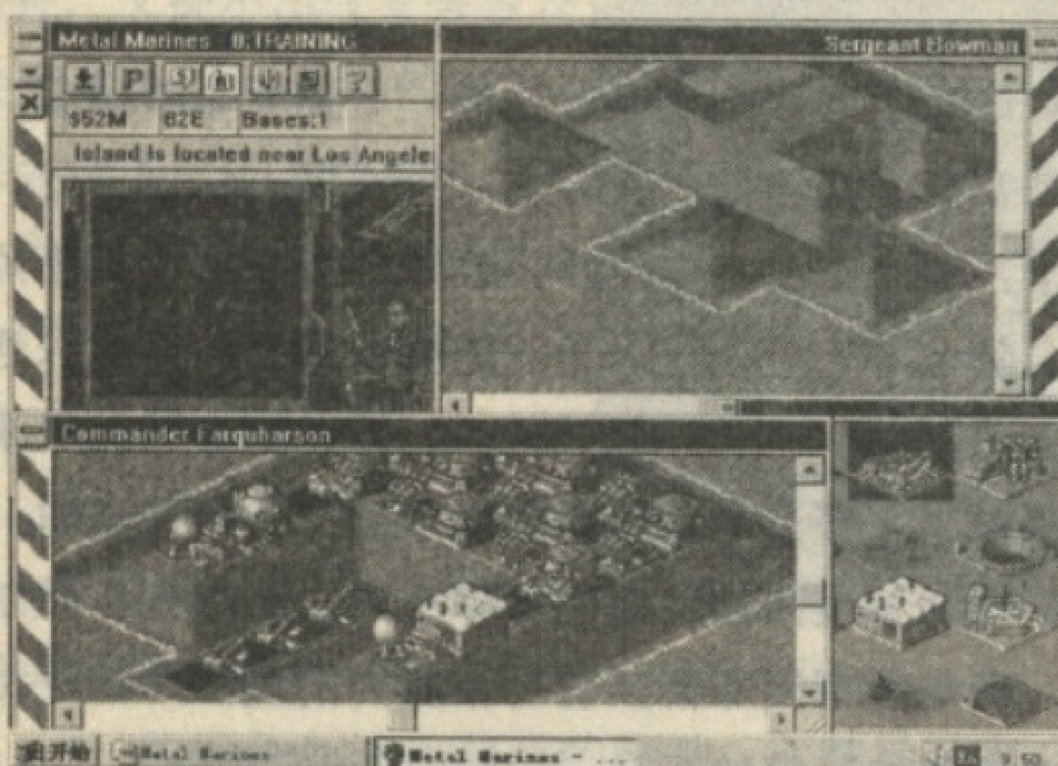
装甲雄师

METAL MARINES

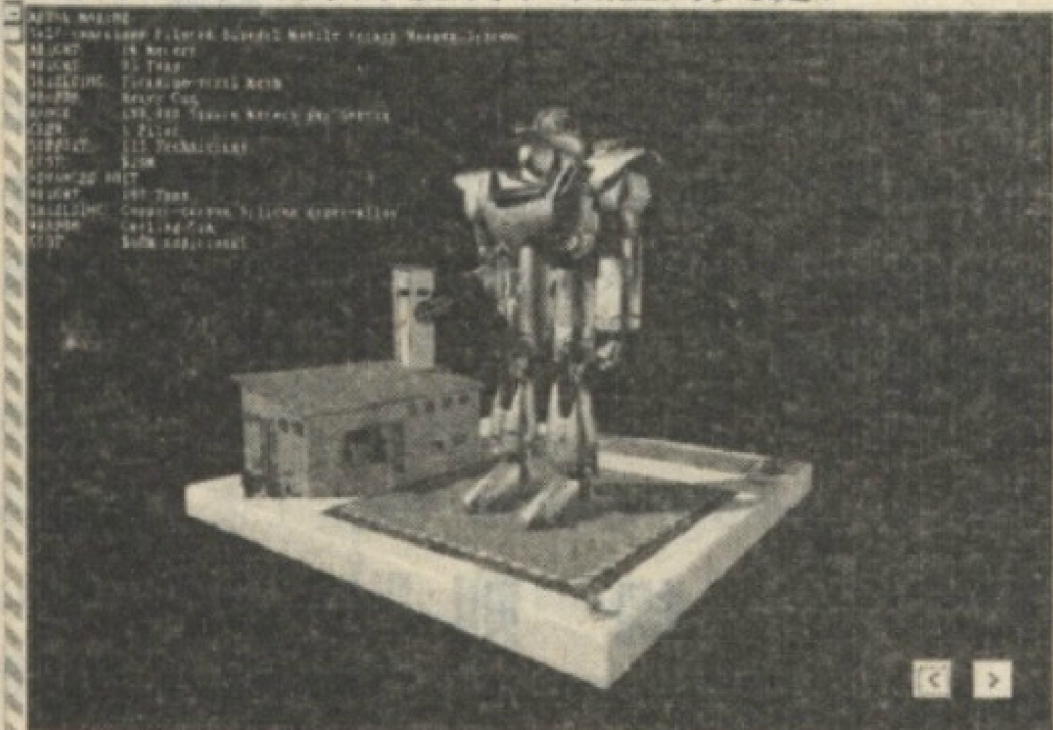
北京　李鹏

载 体	软碟·光碟	系 统	WINDOWS
语 种	英文	类 型	战略

由 Mindscape 制作，这款游戏是很有日式风格的战略游戏。这个游戏没有太复杂的设定，只要求玩家将敌方岛屿上的所有指挥部摧毁即可过关，反之自己的指挥



部全部被摧毁即为失败。在操作上也很容易上手。由于双方是在各自的岛屿上，所以不能直接进攻，要靠导弹进行攻击。但双方全能建造拦截火箭，如果布局合理且有足够的数量，对方的导弹根本无法钻过火力防空网。要摧毁拦截火箭可以用飞机运送装甲雄师登陆进行打击。于是如何利用有限的资金购买最有用的设备和利用地形进行最好的防御就成了致胜的关键。



不要以为这是一个慢吞吞的回合制游戏，敌我双方完全是即时进行作战。再加上游戏的人工智能非常高，一旦被发现了指挥部的所在，导弹就象下雨一样砸下来，所以在玩这个游戏时一定要眼明手快、脑子清醒，不然被干掉了都不知道是怎么死的！如果有玩家自认为是东方不败，游戏提供了联线功能，可以让玩家们用 MODEM 对战。

游戏的精美程度叹为观止，SVGA 的 256 色让人赏心悦目。在战时情报的窗口中不断有日式的卡通人物在喋喋不休，甚至有个女海盗式的长官还会一下打破屏幕（当然是窗口里的屏幕）。飞来飞去的导弹和腾空而起的拦截火箭，屏幕上保证热闹。

魔域复仇者

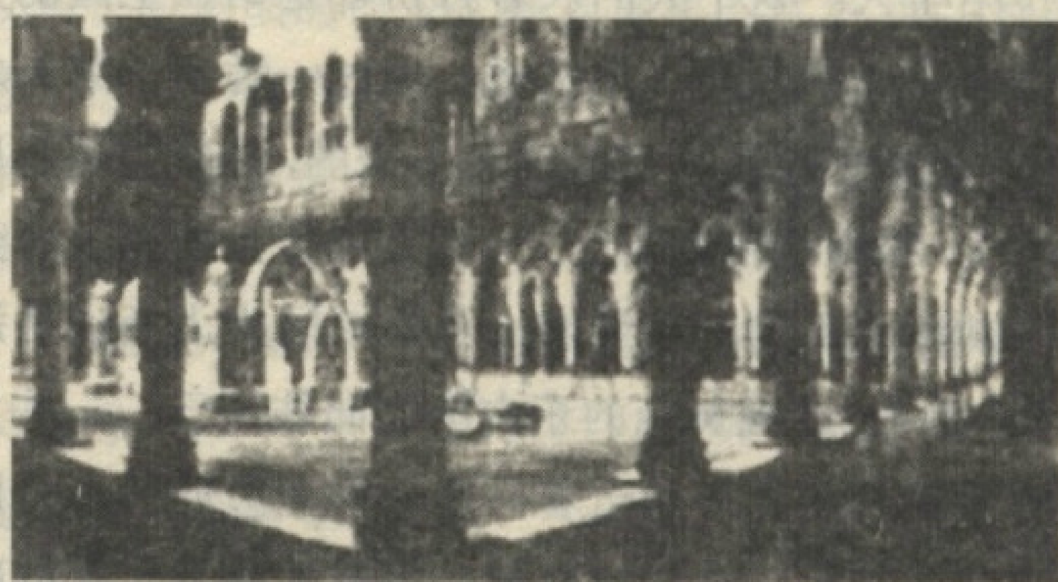
ZORK：NEMESIS

北京　心雨

载 体	光碟	系 统	DOS·WIN 95
语 种	英文	类 型	冒险

在国外颇受好评的《ZORK》冒险系列发展至今，已有近 20 年的历史了，从 70 年代的纯文字冒险到 90 年代结合真人影片的《重返大魔域》(Return to Zork)，这款游戏可以说是随着电脑技术的脚步向前推进。今年，《魔域复仇者》以全新的技术出击，试图再缔造冒险游戏的新纪元。

这是在一个被文明遗弃的世界，荒凉的沙漠与冷峻的高山是此地唯一的景致。本来这里还算平静，突然不



幸的事件开始一件件的降临，首先四名对国家有巨大贡献的练金术士无故失踪，各地也发生了各种天灾人祸，全国在一片混乱之中。这时，人们想起"复仇者"和他的诅咒，并断言他就是一切灾难的根源。现在，玩家就进入这个即将毁灭的世界，担负起英雄的重任，阻止"复仇者"的阴谋。

《魔域复仇者》有些象《神秘岛》和《第十一小时》等类型的冒险解谜游戏，但事实上它的内涵不只如此，还加入了相当的互动性、复杂的剧情和 ACTIVISION 公司非常引以为傲的新技术。游戏虽有 DOS 版，但 WINDOWS 95 版可得到更好的动画和音效，在 WINDOWS 95 下运行自然需要一定的配置，而且它的全程语音也需要一定的英文听力。

MUD 巡礼

漫谈网络游戏MUD(五)

搜集整理/北京 迦楼罗

东方故事

(EASTERN STORIES)

背 景

大约三百年前，远风镇原来只是诺顿王国东方的一个荒僻小镇。在当时人们的心目中，整个世界是以诺顿王国为中心，围绕着诺顿王国的海洋在极远的天边流入地底的深渊。虽然有人乘船出海探险，但是都不敢离岸太远，深怕被无情的地底深渊所吞没。

直到两百多年以前，远风镇东方不远处的海滩来了一位陌生人。这个人的衣着打扮都是诺顿王国的人从来没有见过的，语言也不通。经过一番比手划脚之后，才知道原来他是从遥远的东方来的，中途遇到暴风雨的袭击，船搁浅在海滩上。人们在陌生人的船上看到了许多前所未见的珍奇异宝，于是对陌生人所说的那个富裕、繁华、遍地黄金的东方国家向往不已。一些大胆的冒险者及商人开始试着向遥远的东方航行，企图找到一条通往黄金之国的航道。经过了将近十年的时间，一队由国王耶拉曼三世所派遣的冒险者终于在他们梦想中的黄金国度登陆。这批冒险者回来之后将这个东方大国的富庶繁华、风土人情告诉了诺顿王国的人们，一时之间贸易船队和探险队伍络绎不绝，远风镇由一个默默无闻的小镇，变成诺顿王国仅次于首都的第二大城。

在人们热衷于寻找黄金之国的近十年之中，冒险者们也在诺顿王国四面的海中发现了不少从前所未知的区域。北方的一个荒芜小岛上，住着许多可怕的不死生物。东北方一个长满食人植物的岛上，耸立着一座血红色的高塔。东南方一个毫不起眼的小岛上，竟然隐藏着一座巨大地下迷宫的入口。然而最不幸的是，一群倒霉的商人竟然在西方不远处的海上发现了另一块大陆，另一种说法是，被那块大陆上可怕的默尔斯骑士发现了。

在诺顿王国西方存在着这样一个强大军事国家，而两国都竟然不知道彼此的存在，令许多人惊讶不已。根据最平常的说法，在远古的时候，一个力量强大的巫师在两块大陆中间的海域设下了一道魔法障壁，当船只遇上这道障壁时，会在不知不觉被转向，因此双方彼此从来没有过接触。当那群商人从东方大国满载货物回航时，故障的罗盘误打误撞地将他们从障壁的空隙带到了默尔斯帝国，默尔斯帝国那群具有可怕魔力的魔法师们立刻侦测到这道魔法障壁的存在，并且企图将它消除。

目前对默尔斯帝国的情形尚不清楚，只知道这道保护诺顿王国的障壁在某种情形下会变得薄弱。有一次一群默尔斯骑士和几个魔法师强行突破障壁入侵，幸好人数不多，在皇家骑士团的合力抵抗下，将敌人尽数消灭，但是诺顿王国的人们开始感受到威胁的存在。皇家骑士团由于死伤惨重，也开始大量召集勇敢的年青人成为战士。更有不少人远赴东方大国，寻求那传说中神秘的武术。据说东方大国的人们有世代相传的武术技巧，能空手击败强大的敌人。现在随着人们旅行、探险的足迹所至，一切都在传说与年青人的梦想之间实现，由此，揭开了东方故事的序幕。

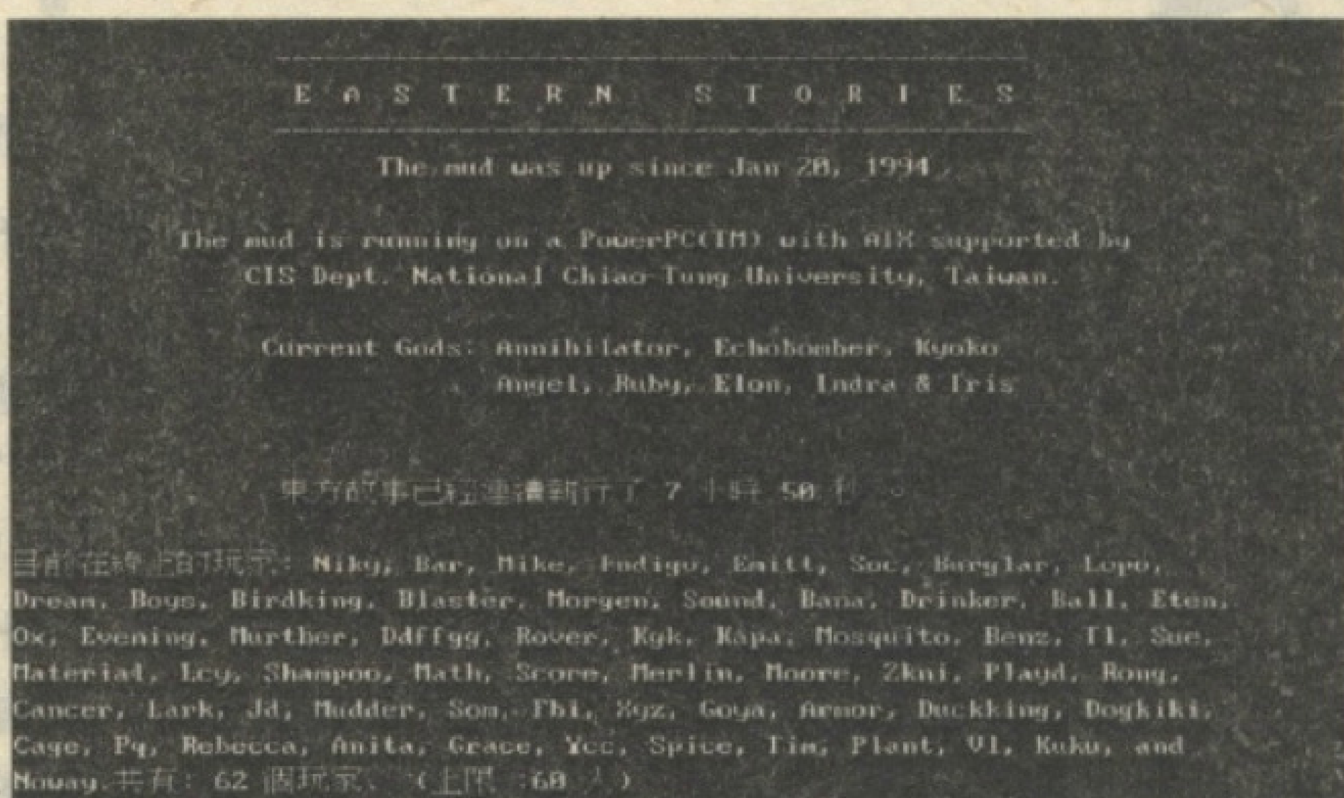
规 则

1. 你可以玩许多个人物，但一次只能有一位人物在线上，禁止同时玩两个人物，否则一旦被发现便会除名。拥有多角色的玩家，一次只能进来一个人。 角色间不可以直接交换装备、给钱、甚至组队练功。你可以把东西丢

在地上然后换人进来拿，也可以先拿给别的玩家再传回给另外的角色，但就是不能直接给！一次一个角色的规定执行上是最优先的，一旦抓到两个都杀。所以别把以前玩 DIKUMUD 的坏习惯带进《东方故事》来。

2. 如果你发现有任何 bug，应立即向巫师和神报告，由于 bug 所造成的利益或损失一概还原，但如果巫师发现你不断利用 bug 获得利益，会拒绝报告并删除你。报告方法可以先用 shout or callwiz(不论有没有巫师在网上)，也可请 bug post 在远风镇广场的 bugs board。

3. 不要一直持续地骚扰别人，如果你被其他玩家指控，又提不出令受害者及接受申诉巫师满意的理由，将会视情节轻重被禁止上网一段时间。虽然允许玩家互斗(PK)，但同公会决不能互杀，否则将被删除。



4. 禁止使用 tintin 等 client 程式。东方故事已经提供相当方便的 alias 及 nickname 指令。

5. 基于角色扮演游戏的精神，不鼓励玩家之间互相交换或共用人物的密码。

6. 禁止在任何场合和频道向他人询问或说明谜题的解法，这包括 quest 与一些非 quest 但是重要的关键。因为《东方故事》还在成长，今天不是 quest 的机关明天可能是某个任务的一部分。当然缠着人家问也是不应该的，这个行为被发现的话，是可以在警告后直接杀掉 save 档的。

基本指令

在 MUD 的世界中，所有的指令(alias 除外)的语法都是一个动词，后面可能允许加上一些类似英文句子的参数。为了方便，我们已经设定好了一些最常用的 alias 供所有人使用，用 alias -global 指令就会把这些预设好的 alias 列出来。

《东方故事》中的指令会随着你身处的环境与拥有的物品有所变动，说详细些，指令是跟着 MUD 中所有的物件来的。例如武器可以装备，所以多了一个 wield 指令；防具是可以穿的，所以拿到时会有 wear 指令；箱子是可以开的，所以看到房间中的箱子时会有个 open 指令；若某个房间中隐藏着的机关，可能进了这个房间后会多出个 pull lever 的指令。以下是一些常用指令的说明，所有的指令均可用 help ＜指令名称＞ 获得较详细的说明。

help ＜指令＞：通用的线上查询指令，可以查到部份相关的资料。不过要注意有些主题是在取得某些物品或是在某处时才会有效的。

faq：列出一些常被玩家问到的问题以及我们的解答。

quit：离开游戏。注意大多数物品不会被存起来，身上的物品在你 quit 时会被丢在地上。所以当你想 quit 时最好先把身上的所有装备卖掉。

suicide：删除这个 player 资料。

chfn：更改基本资料，包括 E-mail 地址、真实姓名和与中文的 nickname。

passwd：更换密码。

alias 和 unalias：用来设定、修改通用简写命令。用以将长而繁琐的命令代换为简单的代名 do：连续下达数个指令，命令与命令间用逗号隔开。另外也可以用数字开头，后面接一般的指令。这表示要重复该指令数次。

history(h)：列出曾下过的指令与其编号，利用！＜编号＞(不空格)可以执行以前所下过的命令。"!!"则是重复上个指令。

score：显示目前完整的状态。

skills：显示技能方面的资料。

hp：显示体力与法力。

inventory(i)：显示你所携带的物品。

cost：显示各种属性所需的经验值与你目前可自由运用的经验值、升下一级所需的经验值。只有在公会房间中有效。

advance：将经验用于提升主属性。格式是 advance ＜属性简写＞，例如键入 advance str 是增加 str，此时会从你的经验值中扣除必须的点数。若不加任何属性简写则表示将经验用在升级上，例如键入 advance 会升到下一级，你的经验值并不会减少，但是可自由运用

的部分将会减少。只有在公会房间中有效。

train：与 advance 类似，但用于增加技能点数上。只有在公会房间中有效。

go ＜direction＞：往某个方向移动。通常 go 可以省略不打，只打方向即可，例如向上打 u，向下打 d，向东打 e，向西打 w，向南打 s，向北打 n，向东北打 ne，向西北打 nw 等等。

look(l)：察看。这是最常用的指令，可以用来察看你所在的地方或事物。格式为 look 或 look at。look 指令有个变形：look ＜出口名称＞，比如 Look north，可以直接看到该出口连接的房间，这常用在探险时躲避危险怪物上。

get：拿东西。不过要注意从容器中取物品要加上 from，例如 get sword from corpse。此外多数物品的指定功能也较强大，例如 get all sword 、get all potion 均为可行的格式。要拿第几个同名物品的方法则是将数字摆在物品后，如 get platemail 2(在别的 MUD 中有放在前面的格式)。还有一点，你可以用物品的全名来指定物品，所以象 get all black sword 这种指令也是可行的。

drop ＜物品＞：把身上的东西丢在地上。

put：将物品放入容器中，注意要加 into，构成如 put potion into bag 的句子。

give：将物品给别人，要加 to，格式是 give ＜something＞ to ＜whom＞。

say(') ＜msg＞：与在同一房间内的人说话。

tell(")：是与特定的人说话。

reply：是直接 tell 刚才用 tell 与你交谈的人。

ask：用来与 NPC 交谈的一个标准界面指令。格式为 ask ＜whom＞ about ＜what＞。

不过有些场合你仍得在先用 say 或 tell 指令对 NPC 说某些关键字才能触发情节。

shout：属于广播性质，但是有级别 3 以下不得 shout 的限制，同时 shout 要耗用 20 点的法力。

gossip：像 shout 一般，但 gossip 不耗任何东西。

identify：大概判断物品的好坏，受技能影响，鉴定结果会有些误差。

consider：判断怪物强弱，也是受技能影响。

kill(k)：杀怪物或人。在逃跑中不用下 flee 的指令，只要移动就行了。此外怪物是会记仇的，有些甚至还会追杀你。

wimpy：自动逃命，以体力为标准，其值是个百分率。

wimpydir：自动逃命时的优先方位。

《东方故事》中的玩家可以做表情动作，使用方法有：

1. 直接输入动作词。例如：smile，则会出现：你非常愉快地微笑着。

2. 动作词后加玩家名字。例如：cheer player，则会出现：你热诚地为 player 加油打气。

3. 动作词后加形容词。例如：？阿呆，则会出现：你的脸上露出阿呆的表情。

钱币的指定则是用 ＜数目＞ ＜币种＞ 来表示。如 1000 silver，1 gold 等等，coin(s) 则是所有钱币的总称。

依职业还会有一些附加指令，请查询各公会。



人物

你一旦创造好了代表自己的人物（character），就可以进入东方故事神秘的冒险世界开始进行冒险，一名人物的主要状态大部分都可以用 score 指令看到，当你下了这个指令的时候，系统会列出一份有关这名人物目前状态的简报。第一行中反白的数字（如果你有设定使用 vt100）就是你的人物目前的等级，后面是人物的头衔与名字，也就是别人眼中的你，以下几行分别是种族(race)、年龄(age)、职业(class)、经验(experience)、阵营（alignement）、状态（condition）、体力(hit-points)、法力(spell-points)、属性(attributes)、钱币(money)的有关状态，有关这几栏信息的内容请参考其它文件。接下来的是你的人物目前的体力和法力，括号中的是上限值，人物的体力和法力会随着时间慢慢恢复，但是恢复的情形会受很多因素的影响，请看 help healing 以得到进一步的说明。除了用 score 指令可以看到体力和法力之外，还有一个指令 hp 可以查看人物的状态，hp 指令只列出简短的体力和法力值，在战斗中或是网络速度很慢的时候相当有用。体力和法力之后是你的人物各项属性值，人物的属性有可能受到各种因素的影响，括号内的是正常状态下的值，有关各项属性对人物的影响请参考其它说明文件。

（待续）

联网作战

搜集整理/北京　单传船

现在，你可以通过国际互联网（Internet）玩你最喜欢的游戏，并与一个或一群实实在在的人对抗，你再也不必去杀一个没有感情的魔鬼了。（???有感情的魔鬼就是人吗？）

还记得和你的女朋友一起玩《强手》（MONOPOLY）时的情景吗？这种游戏和当时的许多游戏一样都体现一种社会经历，是人与人之间社会关系的某种缩写。直到计算机时代的到来，我们开始和没有感情的机器一起玩，这也包括MONOPOLY，也就是电脑玩家们常说的那种《大富翁》类游戏。想象一下你自己一个人玩MONOPOLY时的心情吧，比起和真人一起玩显然要枯燥得多。但如果你去找一款最新CD版MONOPOLY，并通过联网和另一些人一起玩，你将找回过去大家一起玩MONOPOLY时的感觉，并且获得更为美妙的感受。波特在奥斯汀、简在洛杉矶、我在旧金山，而我们在一起聊天，“购买资产”，一切都令人非常满意。我做过“柑桔的生意，盖过饭店，还在开始后仅三小时就使我的竞争对手破产”。

我们曾经在《毁灭战士》（DOOM）中杀掉愚蠢的怪物，后来在《毁灭战士之死亡行军》（DOOM'S DEATH-MATCHES）中，我们更是大开杀戒、横扫千军。这种现象十分流行，以至于DOOM中的残肢断体挤满了全国各地的办公室网络。逼真地杀真人操作的对手要比杀那些愚笨的怪物有意思多了，因为这才是真正的挑战。

一旦你开始玩网络游戏，MONOPOLY的表现会令你十分满意，但是如果你更喜欢砍砍杀杀而不是侃价、盖房和收购，那又是另一番感受了！

寻找动作游戏

Internet是不稳定的，象DOOM那样的游戏在多人对战时需要一个稳定的环境。如果网络不能在1/5秒内将信息从一台计算机传送到另一台，那么这些网络游戏就并不比单人游戏更有意思。

去年，一个批评家在玩联机飞行模拟时失败的原因就是Internet的稳定性差。他有一个很实际的报怨：“我在追击对方的一架飞机，但我的线路比对方的慢，他用一堆的导弹将我的线路塞住，在我的电脑还在处理导弹时，我实际上已被对方击落了。”最近几年网络上经常发生这种事，影响了基于网络的动作类游戏的流行。

但是现在，几个联机操作服务公司——TEN、XBAND、MPATH和DWANGGO已答应修改收费标准，比如一个小时两美元或一个月20美元。这些游戏比基于文本的MUD更让人兴奋，你可以随时穿上《毁灭公爵3D》（DUKE NUKEN 3D）的战靴开始你的血腥行程！

让我们看看怎么来进行这趟神秘之旅吧。你先联上TEN，在《毁灭公爵3D》的特别聊天室与其他玩友们谈话，邀请你喜欢的玩友或接受邀请，然后开始你的或对方的噩梦吧！

你把炸弹扔进了电梯，再退回来等着别人进人这个死亡的陷阱。你的手指镇静地放在引爆器的红按钮上，另一个由简控制的DUKE走进了，你按下按钮，“BOOM!”的一声，你就把简送回了老家。但你知道她正在再生，她正在某个街区里坐在她的计算机前，她骑着灰马，她的身后跟随着地狱，她就要出来复仇了。你知道简出来复仇将有一场恶战，但不会知道会做出什么事，因为她是一个无声的魔鬼，她的魔法会让你大吃一惊的。

进出自如

“人脑比电脑有更好的AI”，Apogee公司的董事长斯各特·米勒说（他就是《毁灭公爵3D》的制作者），然后他大笑道：“至少是大多数人！”

杀一个人控角色要比重复地在同样的地方杀同样的怪物费脑筋得多，但是建立一个多玩家的刺激游戏象开电视一样容易。因此，XBAND、MPATH、MPLAYER、TEN 和 DWANAO 已应允提供一种只须轻轻一点即可进入游戏的方法。你会在最新的游戏 CD 发现这些联接软件，只须轻轻一按，你的电脑就会拨入、登录并且告诉你和谁谈话、和谁对战，甚至可以免费下载多玩家共享游戏。当然，这些系统中仍有一些 bug。今年春天，我从 www.DWANGO.com 下载了一个 DWANGO 的 DOS 共享软件，然后花了整整一个小时试图去配置和登录。当我最后成功时，我发现 DWANGO 的聊天室是空的，没人玩。

然而这一切将会改变，变得日趋完善。运行 DWANGO 的人正在极力宣扬和吸引玩家们去聊天室。每个在线游戏服务部都希望自己的软件最好、顾客最多，并拥有 Internet 上最好的游戏。

TEN

在所有的 ISP 中，TEN 是最受欢迎的一个。许多共享软件编制者和网络游侠给 TEN 创造了一个使玩家可以容易找到的便利条件。TEN 将建立一个特别的游戏软件区，包括象诸如《毁灭公爵 3D》和《影子骑士》(Shadow Warrior) 这样的游戏。你可以直接登录或从任何一个支持 TEN 的 ISP 那儿获得联接。为了使这个设计成功，ISP 们必须用制造更快的 TEN 的线路。

由于这是项冒险的投资，许多人都相信 TEN 是最狂热的玩家聚集的地方。正如米勒斯所说："TEN 运行很好。" 这就是 Apogee 为什么只把《毁灭公爵 3D》放在 TEN 上的原因。

MPLAYER

当 TEN 逐渐步入正规时，MPLAYER 正计划成为一个网址。ISP 希望你只须在 MPLAYER 的主页上直接按 "Play Now" 按钮就可自动登入各种多人游戏。服务器将自动测量你的 INTERNET 联接速度，因此你会知道你能玩哪些游戏。游戏就是游戏，当人们打通电话根本不用考虑接入的公司，所以这样一个索引似的网址肯定会受欢迎。

为了减少数据上的传递，MPLAYER 计划将大部分程序传送到你的电脑上，公司也已保证提供。这些资料要比 EMAIL 和其它任何东西提前到达。

ISP 总会有更多的变化和改进，正如莫里特所说："既然 MPLAYER 是给人以巨大的'社会交互或娱乐经历'的 ISP，包括实时语音聊天，那么它就应该不断改进。"

DWANGO

DWANGO 开始与 id 广受欢迎的 DOOM 捆梆销售。1996 年早些时候，它是一个遍及美国 25 个城市，外加一个东京的 ISP。 使用 DWANGO 时只须直接点按屏幕上 DWANGO 的图标，你的调制解调器就会去联接。

这些游戏并不是通过每个 ISP 都能玩的，仅仅在那些已联入的 ISP 之间。这将在 1996 年晚些时候得到改变，但 DWANGO 计划把所有的美国 ISP 联结到一个系统内。一旦实施，DWANGO 将成为一个特别容易登录，进出方便的地方。

XBAND

在 1994 年之前，XBAND 只对世嘉 (Sega) 和任天堂 (Nintendo) 关注，现在 XBAND 正尝试转到 PC 游戏上来。

它现在是这样工作的：你可以在一个开放的环境里遇到一个对手，互相看看各自的资料，聊天并且一起玩。这时你的 MODEM 会自动拨入对方的电话号码，接着就可以开始玩了。它的速度很快而且是免费的，但只能两个人玩，还是局域性的。也就是说它只是一个局域在线(ON LINE)的服务供应商。

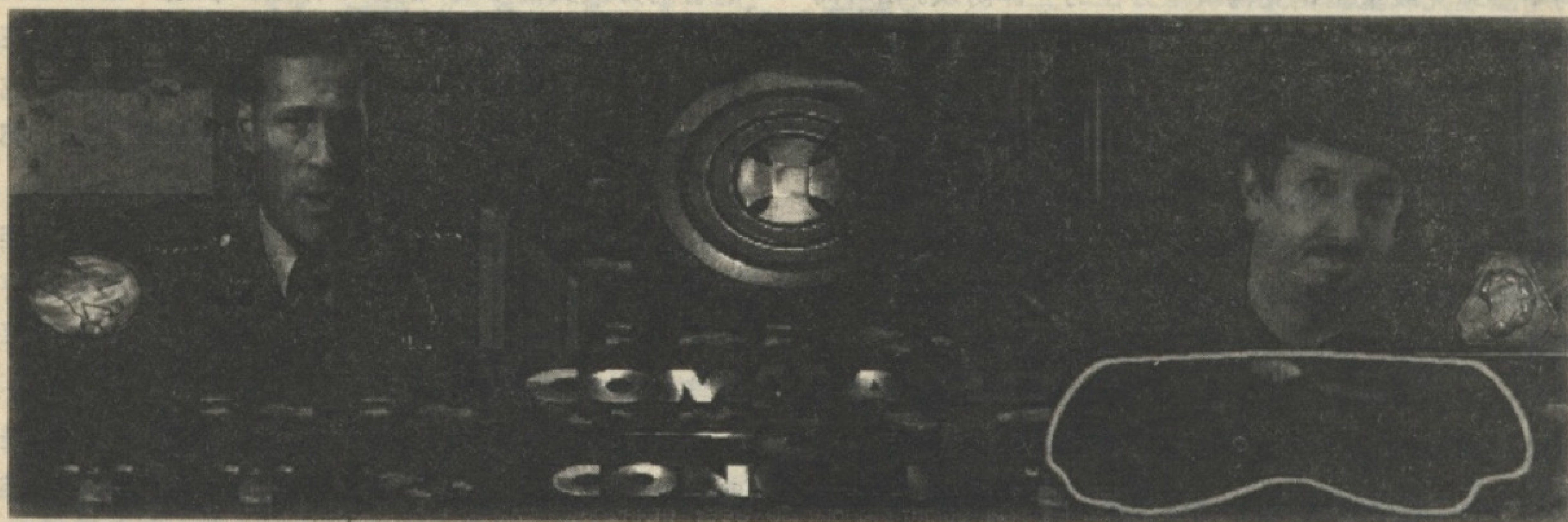
尽管 XBAND 计划把它的服务搬上 Internet，但公司的高级副总经理康斯坦丁·奥斯伦担心网上玩家之间会有太多的障碍。为了保持数据流通，服务部已租用了私人线路，它声称可保证来自任何 Internet 的游戏玩起来都很流畅。

尽管是局域网络，它还是值得一玩的，特别是当你喜欢战斗类游戏时，因为 XBAND 上决不会出现 Internet 上由于速度的限制而无法玩的情况。

愿最好的游戏占上风

现在，每个人都想从网上得到游戏，而且一定有更多的新游戏计划宣布。更多的游戏上网了，甚至更多的局域网络游戏供应商也加入到这个热闹的队伍中。微软甚至在 WINDOWS 95 中增加了即玩 (Directplay) 技术，这个技术的应用使操作过程更容易。如果进一步扩展，它将成为业界的下一个标准。到时，玩联机游戏到底有多么有趣取决于你用什么玩。

是的，单机游戏可能仍旧使你感到有趣，但我想如果你不尝试联网游戏，一年后你就会感到乏味的。



编者按：游戏好象天生与战争有缘，不知这喜好战争是人类的天性还是这种题材便于制作。在中国，喜爱战略游戏的人相当多，大概“战争狂魔”也不少，WESTWOOD的《命令与征服》是目前这类游戏中最突出的，大家谈论最多的是它的音乐和画面，可我认为它的游戏规则，也就是战争规则设计的十分出色，象战争中常用的“声东击西”、“围魏救赵”在游戏中都能用到，各种士兵、车辆也设计的比较真实，不愧是WESTWOOD小组10周年纪念之作。很多人对《命令与征服》的320×200的画面以及空军、海军的兵种少提出了批评，这一切在《命令与征服Ⅱ——红色警报》中将有所改变，到时候大概又是一场血战。

《命令与征服》对战规则

贵州　盛炜

WESTWOOD的经典之作《命令与征服》这一即时战争游戏最大的魅力莫过于它所提供的联机对战功能。众所周知，游戏中无论设计的AI水平有多高，多次游戏后，仍然能够摸清计算机的套路，那么，显然人机对战在通关后较易丧失对这一游戏的兴趣，以至于影响该游戏的生命力。而人与人之间的对抗则有更大的灵活性，也更富创造性与无尽的乐趣，这也就是如今越来越多的优秀游戏软件都提供联机功能的重要原因。

笔者对《命令与征服》非常入迷，与朋友们的联线对战几至废寝忘食的地步。其资料片——隐秘行动的推出，进一步完善了原游戏的一些不尽人意的地方，同时增加了对战可选择的关数，加强了该游戏的吸引力。因为一些杂志上已刊有C&C的联机攻略，现在谨将笔者无数次战斗成败中的一些感受告诉大家，希望与你们分享这一游戏精品。

一、对战的最初阶段

游戏开始阶段，有两种选择：侦察地形，尤其是敌方基地的内部；封锁通往己方基地的各路口、桥梁或山谷，使己方地图不被敌人发现，从而达到保密的目的。

侦察是最首要的步骤，知己知彼方能百战百胜。你应该在游戏一开始就立即派出机动性较强的军用吉普或侦察单车进行地形侦察（NOD的隐形坦克用来侦察可以说是万无一失，不过会被一般士兵和炮台侦察到且防御力较弱，要小心使用），否则在敌方完善防御后，这一行动将变的十分困难，并可能付出较大代价。侦察的重要性在于，它既可使己方及时获得完整的地图，又有利于抢先发现随机分布的宝箱（运气好时，能捡到离子炮或原子弹呢），也可使己方选择易守难攻的地方建造基地，还能决定是否快速发动第一波攻击，或在敌方未及组织防空力量时，以直升机群直接在开始阶段摧毁其流动工程平台而使敌方一切活动夭折。同时，战争中由于各方采取的建设顺序可能不同，侦察将有利于了解敌方基地设施构造、火力配置和建设顺序，这直接影响己方现时或将来应采用的建设顺序及根本战略。

封锁通往己方基地的各个隘口，可以加大敌方进行侦察的难度，在战争开始时期就保护基地不暴露。这时往往需要投入较大的有生力量才能实现这一目的，因此有必要迅速用建造时间较短的沙包墙或T植物储存仓库将基地外围扩大至各隘口，然后建造防御性的武器设施，如炮塔、警戒塔或高级警戒塔将路口堵住，就能在一段时间内保证万无一失，等待其它建设到一定规模后再进一步予以巩固，如NOD可用炮台与自行火炮或喷火坦克，另外加上地对空导弹系统；GDI可用高级警戒塔

与中型坦克或重型坦克构筑全方位的立体防线。相对而言，这一策略的缺点在于无力于开始阶段投入力量进行侦察，特别是封锁将耗费己方建设的时间，而使敌方便于集中力量巩固防御或进行进攻准备。

这两种方式的选择，应基于对地形至少有大概的了解，如果本关是开阔的平原，无险可守，那么侦察将是首要任务。战略与战术本身就是千变万化，唯有适当地随机应变，才能取得战场上稳固的主动权和优先权，本文所叙述的战斗的各个阶段以及各种战斗方式应该是有机地结合，适当地排序，而这也正是笔者最深的感受。

二、基地建设、防御、进攻准备

建设初期，由于需要安排的工作太多，容易分散注意力，一定要注意敌军派出工程师对本方流动工程平台偷袭占领的可能性。如果这一关的T植物较多，那么可以优先发展T植物提炼厂，至少应有三个或更多，因为采矿是金钱的唯一来源，强大的经济后盾是未来战争取得胜利的必要保障。在能源供应充足时，尽快建造兵房和重武器工厂，同时可以尽早制造出机动的武装力量，弥补固定的基地武器系统的不足。建设过程中，能源设备与其它设施的建造要协调，力争二者发生最小的冲突。同时，能源设备也是敌军予以打击的重点，备用能源设备将是不可少的。需要指出，能源设备在GDI的重要性超出NOD，因为GDI的高级警戒塔是防守的中坚力量，如能源不足它将毫无用处。建设后期，在资金充足的情况下，要及早建成GDI的高级通讯中心或NOD的神庙，使己方拥有毁灭性的打击武器，有时在战争中它可能起到决定性的作用。



就构造立体防线而言，其基础在于完美地发挥各种武装力量的长处，互补短处。例如：GDI的高级警戒塔对士兵有极其厉害的杀伤力，却对NOD的喷火坦克束手无策，配备中型坦克的重炮后，其组合后的防御能力就得到完善和提高。又如：NOD的尖型防卫塔的激光威力极大，但是每次发射间隙的充能时间较长，而且只能对付单个目标和缺乏防空能力，容易被敌军以坦克和士兵的混合部队，甚至配合直升机予以摧毁，这时就必须用喷火坦克及地对空导弹部队互补使用，或是配备若干炮台，相互配合后的效果自然就不言而喻了。

进攻通常包括：小规模部队的偷袭和正面进攻。因前者的方式灵活多变，这里不作过多叙述。正面进攻要取得骄人的战绩，离不开充分的准备和后勤支持。在战场上或是一方以坚固的阵地进行防御，伺机反扑；或是双方各以几个兵团、机械化部队进行大规模会战，都要求每一方运用整体优势，集中打击对方薄弱的环节。机械化部队在这一使命中扮演着主要角色，因此进攻准备阶段，对各种坦克和车辆必须大量制造，在种类上要求优劣互补并具备一定的防空能力，以抵抗对方在行军途中实施的空中打击。同时空中力量在战争中的作用不容忽视，以空中力量牵制敌军兵力，扰乱敌军部署，还是以空中优势压制敌军火力，进行空中威胁，都能起到难以估价的巨大作用。当然准备时期还包括卖掉不必要的、临时性的设施，最大限度将资金用于武器和士兵的生产，以及给各部队编号等等，这要结合具体情况来决定。

三、最后的决战

在经过了防御和僵持后，你可以转入进攻了。这时可将全部的资金用于制造坦克和战车以及一些火箭炮和自行火炮等特殊武器，或是绝对数量优势的直升机。因为这种大举进攻，对方的心理往往是力求保护基地完整，主要采取守势，所以要当机立断，与他们拼个鱼死网破，即使失败了也虽败犹荣。



进攻也可能是双方充分准备后的会战，这时要多兵种作战，灵活调动，快速出击；进攻也可能是由于T植物分部不均匀，双方为争夺经济来源而战；进攻还可能是一种僵持的消耗战，在双方经济能力基本平衡的条件下，防御都比较牢固，彼此不会轻易出击，这时的攻击极可能会以核武器为主。

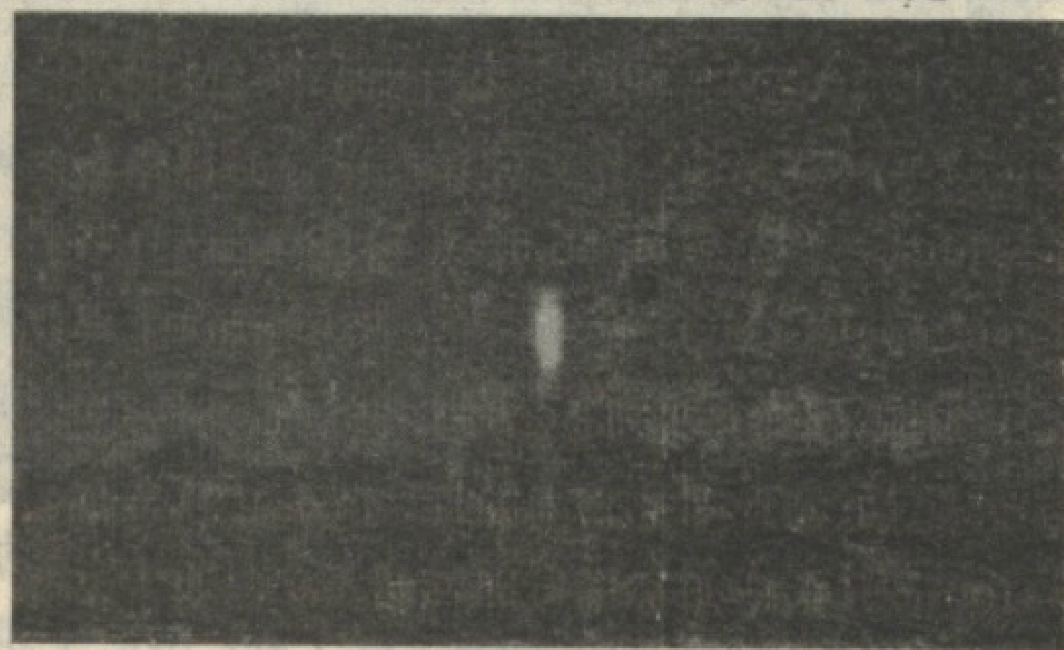
这里顺便讲一讲通常情况下，攻击敌军基地设施的顺序：流动工程平台、重武器工厂、能源设备、T植物提炼工厂、兵营等。即便你已摧毁了敌人的建筑也不要大意，因为敌人还可再通过捡箱子将基地车捡回来，尤其是在无基地车时用工程师捡的成功率大概是90%

进攻是双方展现智慧以及领导、协调才华的体现，每一位日夜奋战的朋友其实都在为完美《命令与征服》的战略与战术做出自己的贡献，而本文仅是希望起到抛砖引玉的作用而已。

关于《命令与征服》的经验和技巧

北京　赵云子龙

WESTWOOD 推出的《命令与征服》以其宏伟的战争场面、逼真的音效和迭荡起伏的音乐深深地打动了广大"战友"，使大家从《三国Ⅳ》的"叮叮铛铛"的古代世界中解脱出来，进入这个现代化的战场。虽然它少了些许谋略，也没有那些熟悉的面孔，但更加真实地模拟了现代战争，各种人员、车辆设计的比较合理，不愧 WEST-



WOOD 十年的历史。

《命令与征服》如此火热，一些"老兵"恐怕早已打穿，其资料片《隐秘行动》大概也难逃劫难，不过还有一些"新兵"对这个游戏的精华和战略战术不了解，在这里我就对他们训练训练，以便能尽快上战场。

1. GDI 和 NOD 哪个更厉害?这两个组织的武器差异相当大，然而并没有绝对的优劣之分，GDI 适合主动攻击，NOD 则擅长防御以及游击战。GDI 最有效的战术是组织坦克大队进攻，而 NOD 可以用侦察单车骚扰对方，削弱敌人的实力，再以火焰坦克强攻。

2. 工程师有啥用?当我听到这个问题时，感觉对方真是太那个了。工程师既没有攻击力，速度又奇慢，但却是游戏中最重要的兵种。用装甲车将他运送到敌人的基地旁，如果能一举占领敌人的重要建筑，往往能起到扭转乾坤的作用。不过工程师防御力很弱，要小心保护。

3. 如何防 NOD 的核导弹？这是一个很大的学问，由于核导弹的威力巨大，一下可以摧毁大面积的建筑和武装，所以防核弹是 GDI 最紧要的问题。NOD 的核弹主要投射在建筑物的密集区域和防守比较强的地带，了解到这一点，你就知道建筑物要分散布置，尤其重要的建筑要分开，还有防御力量要有层次，要留一些后备力量。其实最好的方法是在 NOD 的核导弹发射前将它炸掉，因为攻击是最好的防御吗!

4. GDI 的离子炮威力是不是小了？这里有一个秘技，在对方建筑物动作时一炮轰过去，破坏力会增强许多。比如原来一炮打不掉的地对空导弹，只要趁它探出头时再动手，保准它一命呜呼。如果时间抓得准，象重型工厂等建筑也能一发解决掉!

5. 怎样充分发挥 GDI 的双管坦克的威力?GDI 的这种双管坦克火力惊人，但是双管火箭装置在炮塔侧面，所以无法和炮塔同时发射。事实上只要让双管坦克向目标的反方向移动一步，再回头攻击，你就可以看到火箭弹和炮弹齐射的壮观情景了。

6. 双方的直升机有何特点?GDI 的 ORCA 武装直升机可以做空对空攻击，如果你指定对手停在地面上的直升机作为目标，即使敌人的直升机起飞，ORCA 还是会咬住目标不放，并用火箭做空对空攻击。NOD 的 ATTACK 攻击直升机没有空对空的特性，但是载弹量特别大，对建筑物的破坏力比 ORCA 强的多。

7. 敌人基地防守太严密怎么办？你是不是从敌人的正面进攻啊！如果你的实力不是很强，千万不要硬来。战斗前一定要侦察地形，从敌人最薄弱的方向开始。最常用的方法是绕到基地的后面，将围墙打开一个缺口，派工程师进去占领那些建筑物，然后将建筑物卖掉。如敌人的基地只有一个入口，可以先派一批部队将大量敌人吸引出来，离他们的基地越远越好，然后再用主力部队总攻。

8. 如何将建筑物空投到敌人的基地里？空投的前提是必须有通讯中心，并显示出小地图，建造好一个建



筑如炮台、沙包墙等，用鼠标点取放在小地图上即可(注意不能是 T 植物生长区，且不会次次成功)。笔者曾用此招将激光塔投放在敌人基地中，把其中的建筑烧得一蹋糊涂，由于此招过于"卑鄙"，多被列为禁招。

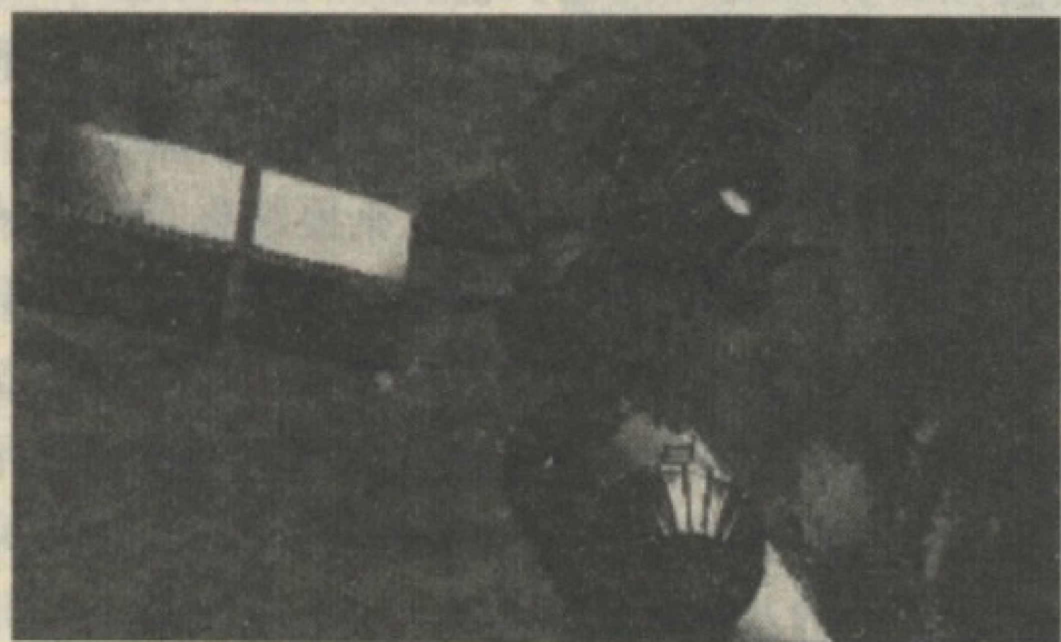
写到这里也差不多了，《命令与征服》还有很多有趣的东西，我想还是留给大家去探索吧!

《命令与征服》战场记实

河北 陈辉

各位观众你们好！我是一名电视台的战地记者，现正在“Ⅱ 非”，给大家现场报道 NOD 与 GDI 的最后决战。经过 12 次大规模的战役，NOD 取得了全面的胜利，但要最终战胜 GDI 还要看这场决战。作为第三方人员我们并不想对这场战争的谁是谁非做更多的评论，我们只是想在军事方面，看看作战双方有哪些值得我们借鉴的东西。好了，战斗已经开始。NOD 军团分三路向 GDI 领地发起进攻。我没有分身法，只能按常规跟随 NOD 的右路军一起进发。

首先，NOD 军以两辆坦克和两辆越野车保护着基地车到达目标地区，他们从西侧进入了南北两条无名大河之间的一个狭长地带。由于敌情不明，他们派两辆越野车分别向南、北方向侦察，刚到达河岸附近就遭到河上 GDI 军舰的攻击，两辆越野车各受轻伤匆匆调头逃跑。NOD 指挥官在计算了两河之间的距离及 GDI 军舰的炮火射程之后，立即将掩护车辆和基地车移向两河之间的中心地区，并迅速打开基地车开始建造能源设备、



T 植物提炼厂、NOD 之手、通讯中心等建筑。

这时 GDI 的一辆采矿车孤军深入，来到 NOD 的基地附近来采矿，NOD 军岂肯放过这块“肥肉”，所有车辆、人员一起开火，可怜的 GDI 采矿车被打得不知如何是好，急呼自己人救援，不久 GDI 的四辆武装越野车赶到，但为时已晚，GDI 采矿车在“轰隆”一声巨响中化为乌有。四辆越野车也由于火力太弱、装甲太薄而全部被 NOD 用集中火力的战术击毁。NOD 也有一辆越野车损坏，一辆坦克受伤严重。

一波为平，一波又起。GDI 派两名火箭手和四名投雷手，从小路包抄过来，准备偷袭 NOD 的基地。可 NOD 的指挥官早料到了这一招，在必经之路上埋伏了数名火焰手，可怜的 GDI 士兵都变成了火人，惨叫着倒地。

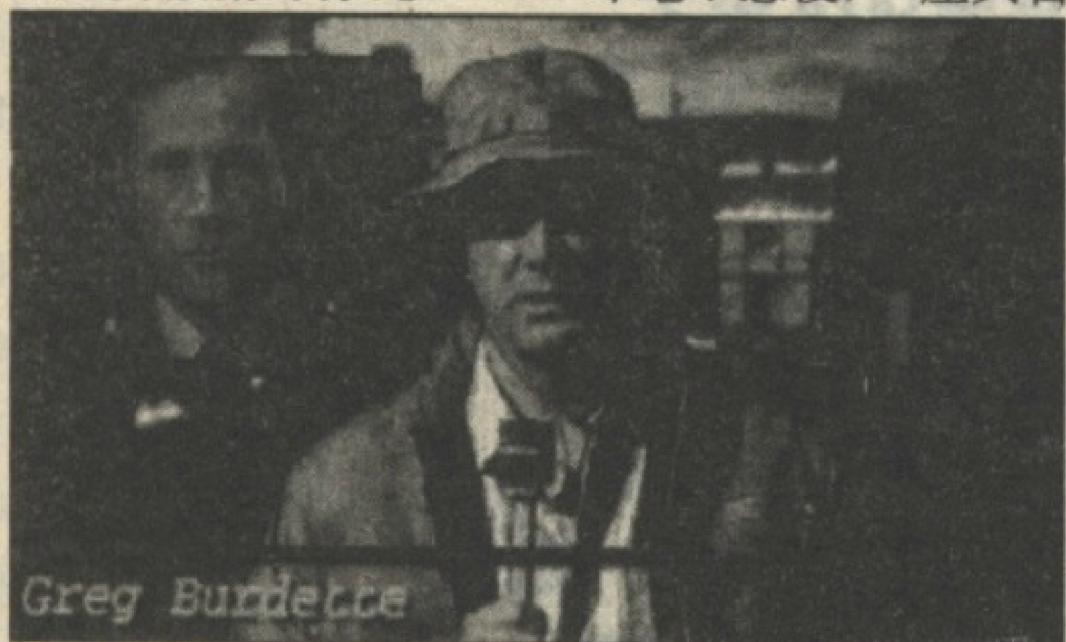
NOD 的指挥官也许认为这样持续下去早晚要吃亏，于是派出一辆越野车，向 GDI 军出现的方向侦察，果然在一座山的背后发现了 GDI 军的一个基地。但因道路不熟，被 GDI 塔楼上的重机枪打成了重伤，越野车上的侦察员倒是表现得很勇敢，眼看生还无望，竟直冲入敌营，又为本部指挥官多提供了一点儿敌人基地内部的情况。现在，GDI 基地情况基本查明：围墙坚固，有两个防御塔楼保护基地西门，北两侧是大河。似乎只有正面一个攻击点，若以现有的力量强攻，决无胜算。如果马上建立空降平台，资金、能源等条件是没有问题，但此基地的敌人显然不是 GDI 在本战区的主力（没有火箭塔楼），如果现在投入太大，必然增加以后对付隐藏在河北侧大片不明地区的 GDI 主力的难度，即便是爱冒险的 NOD 指挥官们也不敢大胆进攻。

正在 NOD 指挥官挠头的时候，GDI 的攻击机群突然到达，无数重磅炸弹在 NOD 基地周围爆炸了，T 植物提炼厂、通信中心、NOD 之手等建筑严重受损。NOD 指挥官急忙下令修理受损建筑，并在 GDI 攻击机进入的方向建立两处 SAM 地空导弹发射井。安排停当后，继续研究对策。有了导弹井之后，他们似乎有了主意，可行动却让人摸不着头脑：他们只是不停地垒沙包墙！又不象是建自己基地围墙。因为沙包是向 GDI 基地门口垒，而且垒了前边的就卖后边的，直到将 GDI 基地大门用墙封死。呕！我明白了，这叫“关门打狗”：大门封住了，采矿车出不来，金钱只能消耗不能补充，最后 GDI 就会被活活困死在基地里。这一招可真够损的。GDI 的人没看出这阴毒的招数，对沙包墙不理不睬，采矿车和战斗人员不出来，就在那儿傻等。砂锅不打还一辈子不漏呢，何况是墙，总不能叫一声“芝麻开门”就行吧！

NOD 这一招奏效，又施一招：在 GDI 基地内建立了一座炮台。这回 GDI 不坐视不管了，火箭、手雷、防御塔楼的重机枪齐上。而 NOD 也并不硬撑，立刻卖掉炮台，并让炮台中的两名射手，分别逃向 GDI 基地的未明区域。看来 NOD 只是为了要探明 GDI 基地深处的情况才这么做的。两名射手以

生命为代价，找到了GDI基地的另外两个侧门。NOD继续垒沙包，把这两个门也封死了。而GDI仍不明事理，任由NOD"乱堆乱放"。

GDI基地内部情况已尽收NOD眼底，北侧门只有两个重机枪塔楼把守，南侧门干脆没人防守。NOD选择北侧门为攻击点，三座炮台依次在GDI塔楼边上立了起来。炮台这种武器的破坏力虽然不很大，但非常便宜，只要250$，而且防御力不错，重机枪的攻击对它来说几乎是隔靴搔痒。不一会儿GDI的两座岗楼就被夷为平地，连赶来支援的一辆中型坦克也难逃厄运。而GDI的其他人员对此似乎漠不关心，您看那两个投雷手还在南墙根比赛做俯卧撑呢。NOD却毫不怠慢，一座兵营又



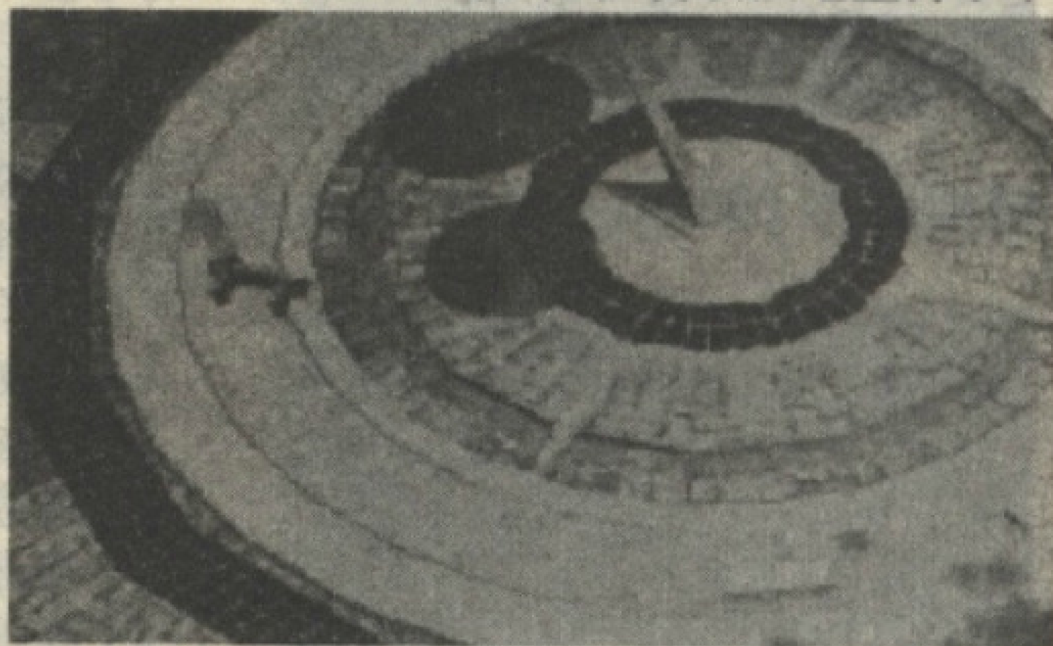
在那三门炮台边上拔地而起，两名工兵从兵营里跑出来，各占领了一个GDI的高级能源设备。又有两名工兵把在GDI北门外发现的两架运输直升机偷回了自己的基地。NOD已站稳脚跟，开始实施下一步计划：围点打援。先埋伏好三名火焰手，又卖掉两座炮台，让腾出来的步兵攻击GDI存储仓库，当那些刻板的GDI军前来救援时，三名火焰手从侧翼包抄上来，在剩余的炮台和攻击仓库的射手配合下，全歼了GDI的援军，自己只有很少的损失。GDI基地西门外的两个岗楼也没能坚守多久，相继被击毁。

至此，NOD已控制了两河之间的全部地区。而且，由两名火箭手、两名工兵、四名火焰手和四名冲锋队员组成的先遣军，已分乘缴获的两架直升机，飞向河北岸的西部。在那里早有NOD的人员，为他们燃起烟火，指明了降落地点。直升机顺利着陆后，先遣军跨过北河支流上的一座桥后，向东搜索前进，不久发现了GDI无人看守的医院和一个高级能源设备，工兵迅速占领高级能源设备。接着，他们在医院的东北角建了两堵墙，真可谓有板有眼：因为GDI一般不攻击墙，这样，即使NOD北岸现有建筑全部被毁，他们仍有立足之地，可以随时重建"家园"。

NOD军继续派兵四处搜索，终于在本战区的西北角和东北角分别发现两座GDI的基地。这两座基地的防守力量都很强，门口不但配备了重机枪岗楼，门内高墙后还建了射程远火力强的火箭发射塔。NOD军不慌不忙，故技重施，用沙包接近、用墙封门。没有多大功夫，GDI军又成了翁中之鳖。真让人哭笑不得，那么强大的防御力量，却被这小小的"沙包军"瞒天过海，这也许就是所谓的"备周则怠"吧。

NOD首先对GDI的东基地下手了：仍以沙包墙路，封堵了此基地的北侧门和西侧门。看到西门没人把守，又明目张胆地在GDI火箭塔的射程之外建了一座炮台，并悠哉悠哉地开始轰击旁边的GDI高级能源设备。GDI的兵营就在旁边，里面却没有一个人出来救护，只有被轰得四下起火的高级能源设备徒劳地挥动着钣子抢修自己。

NOD见东部已无大碍，又深入到GDI的西部基地。这座基地只有东边一个狭窄的入口，同样有重机枪塔楼和火箭塔把守，基地也不是一般的方形，扭扭拐拐地好几道弯，可能为了给攻入基地内部的敌人和车辆制造障碍吧！等NOD依着沙包建好炮台，GDI的防御火力已够不着目标，眼睁睁地看着NOD在基地旁建起了激光塔、炮台。这激光塔的威力实在大得惊人，在两座炮台的配合下，三下五除二就把周围GDI的能源设备、兵营、军工厂、通讯中心、T植物提炼厂等等建筑毁得一干二净。此时，GDI东基地的NOD军也摧毁了GDI的一些设备，并在原地建起了一座兵营。然后，派出两名工兵抢站了GDI仅剩的一座能源设备和一座高级通讯中心。这期间虽遭GDI的轰炸，但仍顽强地坚持了下来。



而GDI此时既没钱又没能源，火箭塔变成一堆废铁，被毁的建筑无法重建，几座重机枪岗楼勉强支持了一阵，也被NOD"炮海"战术消灭了。剩余的一些建筑不是被"征服"，就是被"毁灭"。NOD取得了决定性的胜利。

这样一次重要的战役竟以如此一边倒的情形结束，实在让人有些惊讶，不过战争自有战争的法则，任何一点疏忽大意都可能遭到毁灭性的打击。我们在为GDI惋惜的同时，确实可以从中汲取一些教训。

好，谢谢大家收看我们的节目，下次同一时间里请继续收看我们为大家准备的其它节目。

再见！

龙虎榜

11—20 名游戏排行榜

11. 倚天屠龙记 (748 票)
12. 大富翁Ⅲ (734 票)
13. 足球 96 (662 票)
14. 轩辕剑外传——枫之舞 (633 票)
15. 太阁立志传Ⅱ (491 票)
16. 美少女梦工场Ⅱ (476 票)
17. 中国 (462 票)
18. 新蜀山剑侠 (393 票)
19. 天使帝国Ⅱ (309 票)
20. 信长之野望——天翔记 (216 票)

第三季度排行榜

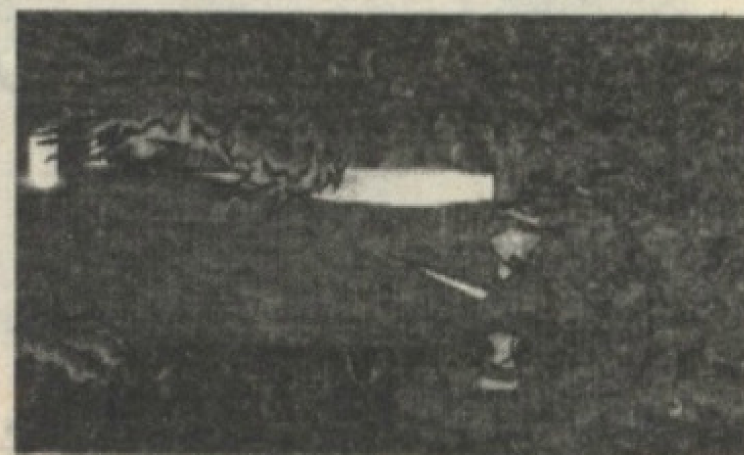
1. 三国志英杰传(5216 票)
2. 仙剑奇侠传(5047 票)
3. 模拟城市 2000(4311 票)
4. 大航海时代Ⅱ(3903 票)
5. 命令与征服(3711 票)
6. 三国志Ⅳ(3430 票)
7. 炎龙骑士团Ⅱ(3269 票)
8. 魔法门之英雄无敌(2606 票)
9. 毁灭战士Ⅱ(2590 票)
10. 魔兽争霸Ⅱ(2486 票)

季度奖幸运读者名单

崔鲜珠	吉林省延吉市第十中学(133000)
姬晓芬	新疆燕儿窝新疆钢管厂(830049)
周霓钦	天津市和平区开封道保善里 26 号(300042)
陈磊	深圳市文锦渡联城大厦四楼东(518002)
李振宇	北京市丰台区万源南里 46-1-1(100076)
余进	四川省射洪县射洪中学 98 高 3 班(629200)
郑惠	浙江省乐溥市市委宿舍三幢二单元 402 室(325600)
袁静娴	广西柳州地区高中 97－2(545005)
仉晶晶	上海石化东礁一村 33 号 203 室(200540)
杨耀	武汉冶金科技大学 307＃(430081)

本期奖品:大众软件杂志社提供的《魔法门之英雄无敌》一套。

6. 炎龙骑士团Ⅱ (1160 票 ↑1 汉堂)



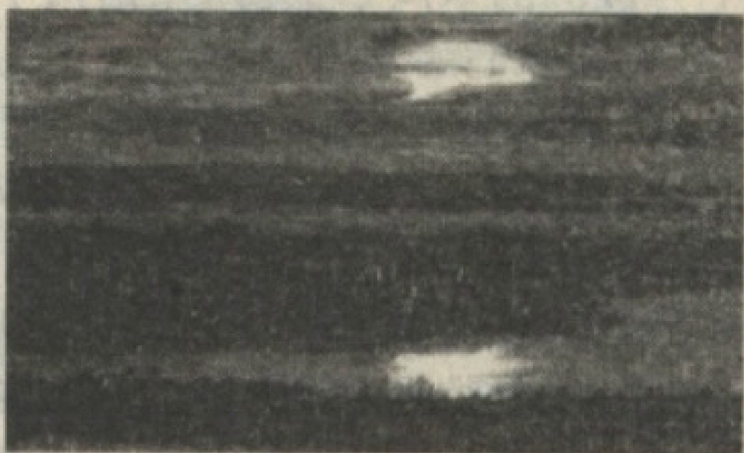
7. 魔法门之英雄无敌 (904 票 ↑1 NEW WORLD COMPUTING)



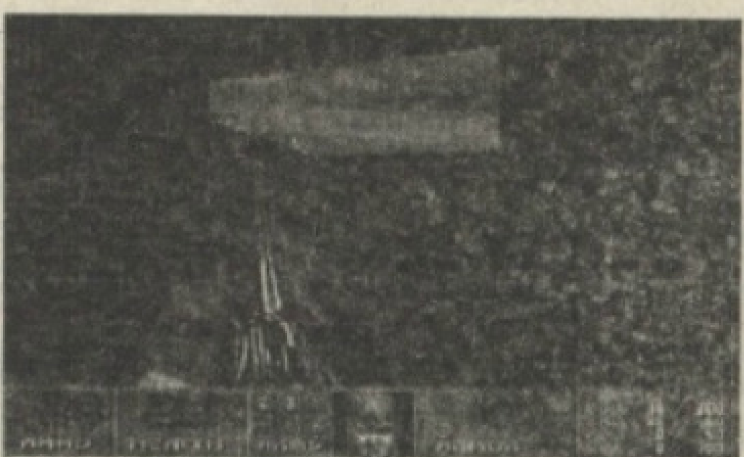
8. 魔兽争霸Ⅱ (859 票 ↑1 Blizzard)



9. 三国志Ⅳ (825 票 ↓3 光荣)



10. 毁灭战士Ⅱ (775 票 → id SOFTWARE)



龙虎榜

11—20名游戏排行榜

11. 倚天屠龙记 (748票)
12. 大富翁Ⅲ (734票)
13. 足球96 (662票)
14. 轩辕剑外传——枫之舞 (633票)
15. 太阁立志传Ⅱ (491票)
16. 美少女梦工场Ⅱ (476票)
17. 中国 (462票)
18. 新蜀山剑侠 (393票)
19. 天使帝国Ⅱ (309票)
20. 信长之野望——天翔记 (216票)

第三季度排行榜

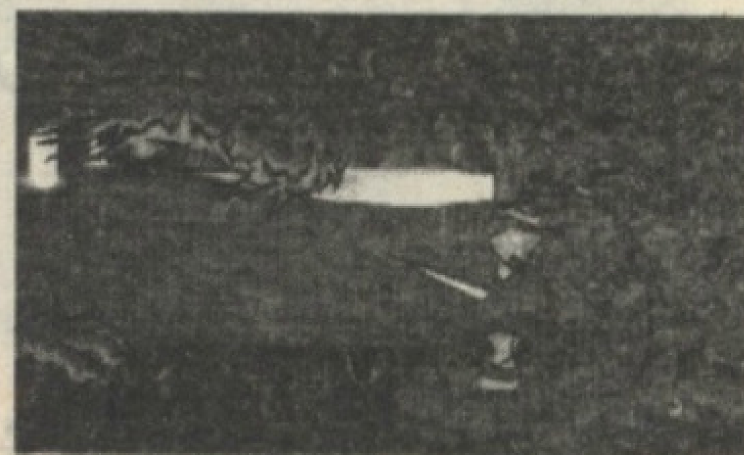
1. 三国志英杰传(5216票)
2. 仙剑奇侠传(5047票)
3. 模拟城市2000(4311票)
4. 大航海时代Ⅱ(3903票)
5. 命令与征服(3711票)
6. 三国志Ⅳ(3430票)
7. 炎龙骑士团Ⅱ(3269票)
8. 魔法门之英雄无敌(2606票)
9. 毁灭战士Ⅱ(2590票)
10. 魔兽争霸Ⅱ(2486票)

季度奖幸运读者名单

崔鲜珠 吉林省延吉市第十中学(133000)
姬晓芬 新疆燕儿窝新疆钢管厂(830049)
周霓钦 天津市和平区开封道保善里26号(300042)
陈磊 深圳市文锦渡联城大厦四楼东(518002)
李振宇 北京市丰台区万源南里46-1-1(100076)
余进 四川省射洪县射洪中学98高3班(629200)
郑惠 浙江省乐溥市市委宿舍三幢二单元402室(325600)
袁静娴 广西柳州地区高中97-2(545005)
仉晶晶 上海石化东礁一村33号203室(200540)
杨耀 武汉冶金科技大学307#(430081)

本期奖品:大众软件杂志社提供的《魔法门之英雄无敌》一套。

6. 炎龙骑士团Ⅱ (1160票 ↑1 汉堂)



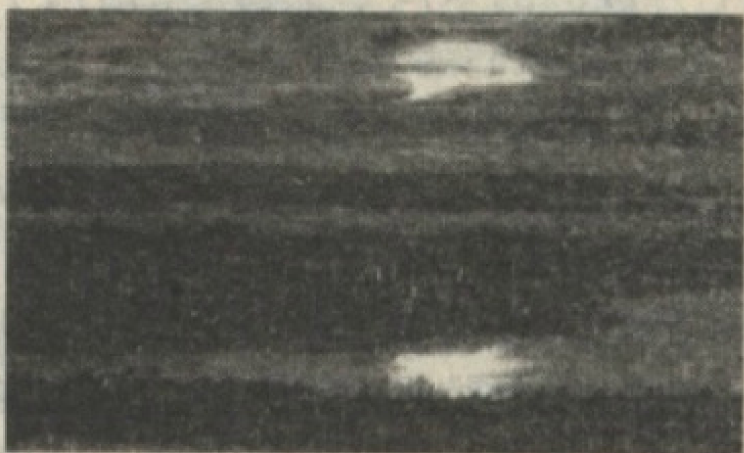
7. 魔法门之英雄无敌 (904票 ↑1 NEW WORLD COMPUTING)



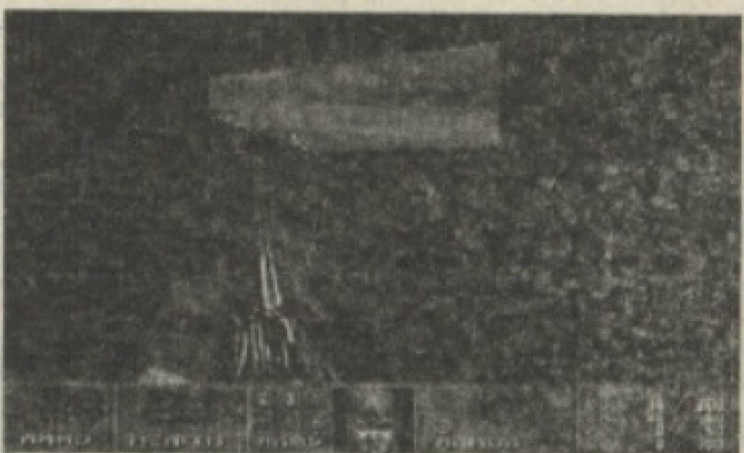
8. 魔兽争霸Ⅱ (859票 ↑1 Blizzard)



9. 三国志Ⅳ (825票 ↓3 光荣)



10. 毁灭战士Ⅱ (775票 → id SOFTWARE)



八月榜评

逍遥失其鹿，天下共逐之

TOP TEN 于去年 10 月开榜至今，已是第 12 期了，按说本应来个年度大榜昭告天下，但为了配合正常期刊年度，今年的年度大榜将在 12 月榜评隆重推出，届时晶合实验室将有神秘礼品赠予全国各地的同志知已；至于开榜至今的跨年度大榜，将放置于《大众软件 1996 年增刊》，到时可要注意收看哟。

有一个成都的小妹妹来信说：上榜的战略游戏多，其次是 RPG，但 RPG 中打打杀杀的占了大部分，难道就不能多设计一些好的、温柔的、适合女孩子玩的游戏吗？现在每月评榜，不是以战友互相称呼，就是抱着心爱的小钢炮开始乱轰……（成都　星见）

这个……晶合的玩友并非都是好战份子，比如本期的执笔——小弟我就是以温柔出名的（一笑），不喜欢动作、射击、赛车类游戏，趁此机会向游戏开发商提个建议：听听咱星见妹妹的呼声吧！

好了，哩哩啦啦讲了一大堆，且转回正题，看今日之榜上，为谁人之天下：

《仙剑奇侠传》于上月强势反弹后又被三国的英杰们打下来了，但仍雄据第二，毕竟是狂徒 95 年度大作，号称是终极 RPG 的东东。

《命令与征服》是以史无前例的 5 级大跳之非常手段进入前 5 名的，今次更是勇夺季军，看来三国英杰的冠军宝座岌岌乎危哉。

《魔法门之英雄无敌》和《魔兽争霸Ⅱ》是榜上新贵，都是乘七月放假的东风窜上榜的，这两个游戏都有问鼎的实力，就看玩家们的支持度了。

榜上其它游戏变动不大，只是《三国Ⅳ》继上月跌下两名后又惨跌三名，可能是近期出了好几个三国游戏，把三国迷们的力量给分流了。

值得注意的是，在 11－20 名榜上来了两支新生力量——《新蜀山剑侠》和《天翔记》，前者本刊已出详细攻略，预计在下期榜上还有上升趋势；后者本刊曾出过个不甚详的攻略，但在小弟眼里，这是个极经典的回合制战略游戏，战略迷们不可不玩。

至于 20 名以下的窥觎者，小弟在此透个风：《极品飞车》、《官渡》、《中关村启示录》、《银河英雄传说Ⅳ EX》都已悄悄靠近 20，还有你意想不到的——《沙丘魔堡Ⅱ》，是不是很多找不到《命令与征服》的玩友又拾起 DUNE2 来以解眼馋呢。

再来看看本季度榜，本季有四支新军突入季榜，具有？级的冲力，因在上季度的头两个月这四支新 GAME 尚未出现在 11－20 名榜，就象去年的“仙剑”一上榜就是第五。而《模拟城市 2000》和《大航海时代Ⅱ》安坐不动，证明了好游戏是百玩而不厌的，就象股市中的蓝筹股。

好了，小弟的戏就做到这儿了，得几个月后再与各位见面啦，因晶合成员轮流写榜评，个人喜好的游戏不一，所以写出榜评的风格也不一，只有请玩友们多多谅解了，以下请看玩家评榜。

掠过工业的都市噪音
让我们来到 TOPTEN 迷离的游戏空间
I love this game, and you?

距第一次玩《仙剑奇侠传》已经有半年多了，可她还是我的最爱。大家都说最后是一个悲剧结尾，可我总觉得灵儿没有死，看到最后灵儿怀抱孩子，打着雨伞，站在雪地里，总觉得灵儿还活着，还在等着逍遥的归来。（北京　郭可昀）

我是一个不折不扣的炎龙迷（笑），一代和二代都玩过，最欣赏的是二代，二代中完美的音效给游戏增色不少，其中幽默的对白，生动的情节让我不由地溶入到游戏之中。我一反常态地不再修改游戏，一关一关用心去打，直到击败空魔神，而悠妮……永远地沉睡在了异次元，让我整夜悄悄流泪（不要笑我），弄得爸妈都问女儿有什么不顺心的事（笑）。（北京　希利亚）

《大航海时代Ⅱ》是不是一个没有止境的游戏呢，我用奥托打败了西班牙的无敌舰队，完成了任务，但是地图只打出了一小片，而且游戏还能继续玩下去（没有 END），不过这样也好，我可以驾着一支强大的舰队去世界各地游历，把整个世界一点点探索出来。（浙江　小鱼儿）

《魔法门之英雄无敌》总让我回想起以前最爱的一个战略游戏——《战神Ⅱ》，虽然那是个支持 MODEM 连线的游戏，但我和我的朋友都没有 MODEM，又不甘与电脑对抗，只好两个人坐于机前，把一只鼠标抢来抢去，这样玩的缺点是战略意图都被对手看在眼里，嗯……我要去买 MODEM 了。（浙江　常胜）

看了上述榜友（小弟再也不说战友了）的言谈，您是否也心动，想把自已对游戏的只言片语（豪言壮语）发表在这儿，那就顺手在信封背面写上一句吧，如果很长，那就请注明“晶合重地，闲人莫入”字样，放在信封内。事先声明：没有稿酬，赠送 20 型纪念券一张（晶合版），若您的言论有五次以上被晶合采用，您就可以申请加入晶合实验室，欢迎您的加入。

晶合实验室

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版	280
		小学版	280
		初中版	280
		高中文科版	280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑	58
		快快乐乐学存储器	58
		快快乐乐学 DOS	58
		快快乐乐中文输入	58
		快快乐乐学 WPS	58
		快乐小画家	66
		快乐音乐家	66
	双语	急救英语基础篇/高级篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		儿童英语入门篇/初级篇	220/220
		中级篇/高级篇	220/220
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽	98
		潘朵拉的盒子	98
		金发歌蒂与三只熊	120
	苏琳	初中一、二册英语普通版/多媒体版	120/220
		初中三、四册英语普通版/多媒体版	120/220
		高中英语版/多媒体版	120/220
		英语著作系统普通版/标准版	40/160
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		多媒体英语单词有声书库光盘软件	128
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
	金卡	《太空博士号》系列	每张 35 元
		《中考冲刺》系列(每套 2 张)	每套 70 元
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
	金钟	路易小狮(光碟版) ★	78
		小力高历险记(光碟版) ★	78
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		轻轻松松背单词 3.1 版	78
		多媒体高中英语	160
		巧克力 WORD	68
		C 语言速成	80
		英语词汇速记	78
		猴子大王(光碟版) ★	68
		青蛙与农夫(光碟版) ★	68
		狐狸吃葡萄(光碟版) ★	68

类别	软件名称	售价(元)
其它	三字经(光碟版) ★	68
	英语情景剧场(光碟版) ★	78
	作文开心豆(光碟版) ★	68
	唱歌学英语(光碟版) ★	68
	白鹤报恩(光碟版) ★	68
	尼尔斯骑鹅旅行记(光碟版) ★	68
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 单用户标准版	480
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	天汇 v3.0＋WPS NT 1.2 增强版	880
	傻瓜码汉字输入方法	80
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸	96
	金山影霸 Ⅱ ★	96
	视频播放 VER 2.0	88
	VRV 信源防杀病毒普通版	86
	95 超级便携工具箱冬季版	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	ROBOWORD 辞典	230
	四库英汉双向辞典	380
	求真—光盘伴侣系统	78
	儿童英汉双解词典(光碟版) ★	88
	365 天轻松英语(光碟版) ★	68
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版) ★	68
	世界美术(光碟版) ★	168
	新闻英语(光碟版) ★	128
	诗乐之旅(光碟版) ★	68
	民间美术(光碟版) ★	58
	孙子兵法(光碟版) ★	68
	大熊猫(光碟版) ★	198
	星座百科(光碟版) ★	68
	长江三峡(光碟版) ★	68
	中国帝王陵(光碟版) ★	128
	中国家庭美食(光碟版) ★	68

・注:标★号游戏为本期新软件

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
坦克大决战	386/4/VGA	49	超级大富翁(光碟版)	386/4/VGA	49
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
五子棋大师	286/1/VGA	29	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	龙腾三国(光碟版)	★386/4/VGA	49
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	三国演义Ⅱ(光碟版)	★486/8/VGA	89
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	甲A风云	386/4/VGA	100
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	中国球王	386/4/VGA	120
麻将大师	386/4/SVGA	120	中关村启示录	386/4/VGA	99
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	中国民航	386/4/VGA	96
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	官渡(光碟版,需中文 WIN 95)	486/8/VGA	88
X战机	386/4/VGA	230	伍子胥	386/4/VGA	80
帝国追击战	386/4/VGA	200	淘金热	386/4/VGA	80
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	碰碰球	386/4/VGA	40
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
帝国守护神	386/4/VGA	200	双子星传奇(光碟版)	386/4/VGA	130
足球小子	★386/4/VGA	220	极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130
魔动王子(光碟版)	★386/4/VGA	270	魔毯Ⅱ(光碟版)	486/4/VGA	130
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
古大陆物语	386/2/VGA	130	无悔的十字军战士(光碟版)	486/8/SVGA	140
永恒之门	386/4/VGA	220	狂野飙车(光碟版)	486/8/VGA	135
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	电脑魔神(光碟版)	486/8/SVGA	135
创世魔法师	386/2/VGA	200	海军战斗机——傲气雄鹰(两张光碟)	★486/8/VGA	168
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	弹子球(光碟版)	★486/4/VGA	125
大富翁Ⅱ(光碟版)	386/4/VGA	180	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
明星志愿	386/4/VGA	70	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
天使帝国Ⅱ	386/4/VGA	90	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
魔法世纪Ⅱ	386/4/VGA	90	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
失落的封印	386/4/VGA	80	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68
轩辕剑外传——枫之舞	386/4/VGA	100	中国象棋大师	★386/4/VGA	68
仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	220	旋风反击战(光碟版)	★486/4/VGA	79
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49	装甲雄狮(光碟版)	★486/4/VGA	79
倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49	格斗之王(光碟版)	★486/4/VGA	79
鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49	空中霸王(光碟版)	★486/4/VGA	79
武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49	超时空战将(光碟版)	★486/4/VGA	79
机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49	烈火战车(光碟版)	★486/4/VGA	79
马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49	异形计划(两张光碟)	★486/4/VGA	98

- **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买个数,字迹要清晰;每个另加10元邮费;需特快专递者,请每个另加25元邮费。
- **邮购地址**:北京市和平门邮局3056信箱 《大众软件》读者服务部 **电话**:(010)67025781、67025782
- **零售地址**:北京市崇文门西大街4号楼8门(崇文门地铁站西南出口) **传真**:(010)67025232
- **注**:标号★游戏为本期新游戏

《大众软件》配套软盘目录

期	内容	期	内容
第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE:MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK.BAT 《三国志Ⅳ》地址查询软件 部分游戏图片
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片
第九期	压缩文档管理软件(WINZIP 6.0、DRAGZIP、WU-NA) 数据压缩软件(ARJ 2.50、LHA 2.55b) DOS 百宝箱中的 DF、F、STRUPENDOS 游戏博览中的 TP.C 和 TP.EXE 部分游戏图片	第十期	全部游戏存档修改工具:游戏伴侣、游戏狗、易改机、HEXEDIT 多媒体动画视频工具:AAWIN、XING 1.0 WINDOWS 百宝箱中的 FM STEPUP、NOMOUSE、LOUPE 部分游戏图片
第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具:LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序 XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的:HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM 数据压缩工具 RAR
第十三期	全部拷贝工具:TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具:DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具:PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏 高速磁盘缓冲工具: SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱:Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. Formater、Mem Check

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),请您在汇款单附言上注明所订阅的具体内容,请用正楷书写姓名、地址、邮编。3″、5″软盘每片均为 10 元,5″盘另加盘盒 3 元。另外,挂号每片加 0.30 元,快件每片加 6.00 元,特快专递每片加 15.00 元,有欠款的读者补款时,请汇现金,不要用邮票代替。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。

《大众软件》1995 年合订本平装本 25 元,精装本 35 元,免收邮费!!!

天秤座



恭祝《大众软件》杂志创刊一周年！

预祝首届大众软件奖活动圆满成功！

大众软件读者服务分部消息

大众软件读者服务部兰州分部
电话：(0931)8847306

大众软件读者服务部新疆分部
电话：(0991)2873295

《大众软件》产品济南销售代理
电话：(0531)7938961 转 2378

大众软件读者服务部上海分部
电话：(021)63746384

大众软件读者服务部昆明分部
电话：(0871)5176880

《大众软件》产品沈阳销售代理
电话：(024)3847867

大众软件读者服务部锦州分部
锦州市办公设备公司
地址：辽宁省锦州市上海路三段民生里 21-1 号
电话：(0416)2121403
联系人：张颖、刘毅

大众软件读者服务部西安分部
西安奔腾软件工程有限责任公司
地址：西安市友谊东路 138 号付 7、付 8 号(文艺路拾字西 50 米路南)
电话：(029)7883571
联系人：邱东　邮编：710054

大众软件读者服务部深圳分部
深圳龙丽图实业有限公司
深圳深南中路华强路口华粤大厦 506 室
电话：(0755)3225897
联系人：刘启

大众软件读者服务部杭州分部
杭州南北电脑技术公司
地址：杭州市教工路 7 号
电话：(0571)8079924
联系人：陈静芝

敬告各地读者：

您可以在当地分部及代理处购买到：

1. 当月的杂志，如果您运气好的话，还可以买到目前数量已经很少的以前各期的杂志。
2. 各期的配套盘(并获得奖券)。
3. 95 年合订本并可预订增刊及增刊的配套光盘。
4. 大众软件库的软件。

希望各地读者到当地分部购买前先打电话联系一下，以便分部为您做好准备。

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。

联系人：张友利、罗啸寒　　电话：(010)67025782

天蝎座



游戏产品目录

编号	品名	类别	版本	定价
1	坦克大决战	战略	5"FD*2	49
2	超级侏罗纪	益智	5"FD*2	79
3	卜瑞鸟人生指南	益智	5"FD*2	69
4	富甲天下	益智	5"FD*2	49
5	欢乐幸福人	益智	5"FD*2	79
6	独霸天下	益智	5"FD*2	59
7	巴士帝国	益智	5"FD*2	49
8	五子棋大师	益智	5"FD*2	29
9	世纪末商业革命	益智	5"FD*2	120
10	象棋俄罗斯	益智	5"FD*2	59
11	运镖天下	益智	3.5"FD*3	120
12	麻将大师	益智	3.5"FD*3	120
13	[illegible]	运动	3.5"FD*3	110
14	奥林匹亚精赛	益智	3.5"FD*3	99
15	赤壁之战	RPG	3.5"FD*3	120
16	[illegible]	益智	3.5"FD*1	70
17	武将争霸2	格斗	3.5"FD*7	130
18	钢铁骑士团	战略	3.5"FD*4	130
19	铁甲旋风	战略	CD	130
20	超级保龄球	运动	3.5"FD*3	110
21	[illegible]	冒险	CD	未定
22	[illegible]	战略	CD	130
23	西楚霸王	RPG	CD	130
24	铁狐的群鼠	战略	CD	130
25	[illegible]	战略	CD	未定
26	故乡守护者	RPG	CD	未定
27	西游记	动作	3.5"FD*3	未定
28	PSY幽记	RPG	CD	未定

亲爱的经销商您好：本公司已实施新的《游戏软件经销办法》

风险我来担，

利润你来赚！

- 只需订货十套就发货
- 不用立刻付款
- 十日内邮局快件寄达，运费全免
- 产品可退、可换，您什么也不用担心！

诚征全国各地经销商

欲知详情请用电话或信函，须加盖公司章

索取《游戏软件经销办法》

光谱博硕电子科技（北京）有限公司

地址：北京市海淀区知春路51号慎昌大厦210室

电话：62647685 62640709

传真：（010）62640709

迁址启示

由于业务和生产需要，光谱博硕电子科技（北京）有限公司，迁址到：北京市海淀区知春路51号慎昌大厦210室。电话为：62647685 62640709。

特此告知。

金牛座



蚁巢多媒体光盘

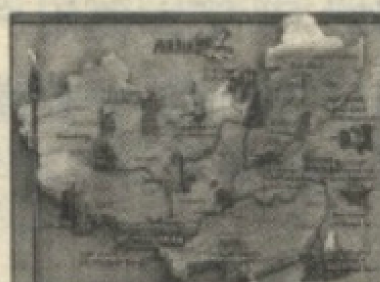




365天轻松英语 68元

每天安排一课，以幽默的卡通画摹拟了二十四种生活场景，例如：机场、饭店、家庭、用餐、娱乐……图画中的角色对话和每天的小测验会帮助你加深记忆。春季版中共选了三百多句常用句子、一千多个常用单词、一百二十段短文、一百二十个情景对话和一百二十个小测验，都配有标准的美语发音。是您练习听力和对话能力的好帮手。另外，夏季和秋冬季版也将于不久面市。





蚁巢旅游系列之一

中国帝王陵 128元

《中国帝王陵》是一张介绍中国古代帝王陵墓的多媒体光盘。它将与您一起探索神秘的古代帝王陵墓，欣赏其宏伟的建筑，珍贵的艺术品，了解传统的风水之说。本盘中收集了近2000张由中国文物交流中心提供的珍贵照片，每张照片配有详细的解说，加上美术人员的艺术处理，如同实物般展现在您的眼前。让您亲身体会中国帝王陵墓的奢华与神秘，本盘向您介绍了中国各地从原始社会至清朝之间的十五个著名帝王陵墓。

本盘已被新加坡国家图书馆、美国波特兰艺术馆、美国奥兰多博物馆、美国丹佛博物馆收藏。





蚁巢美食系列之一

中国家庭美食 68元

您想通过电脑学习做菜吗？《中国家庭美食》是蚁巢创作集体为热爱美食的朋友们精心制作的一张CD-ROM，精美的照片、优雅的古典音乐、精彩的录像集锦……可以带您进入一个有声有色的中国家庭美食世界。

本盘已被新加坡国家图书馆、美国波特兰艺术馆、美国奥兰多博物馆、美国丹佛博物馆收藏。

诚征代理！

请与以下代理商联系

连邦软件专卖店：(010)62564334
王府井外文书店：(010)65126916
北京海声：(010)62188326
广州中电：(020)7582576
沈阳蓝湖：(024)3893611-1414
武汉金科：(027)8842277
赛乐氏软件专卖店：(010)62176019
北京方正金山：(010)6122967
中国教育电子：(010)62171649
上海快必达：(021)63517215
昆明黑马：(0871)5146711
辽宁华储：(024)3895234

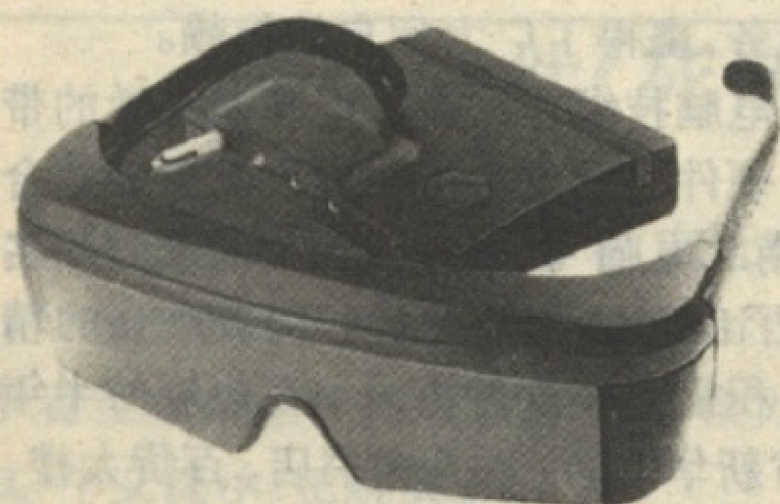


邮购地址：北京市海淀区东北旺农场蚁巢创作集体刘焕茂收(另加10元邮费)
邮编：100094
TEL：(010)62985288 62582255-2651
FAX：(010)62985288

立体眼镜

——带您进入“虚拟现实”的世界

虚拟现实，稍具专业知识的玩家们都知道，是一种未来科技的新领域。随着电脑软硬件的发展，一些曾经非常昂贵的专业器件，逐渐变成电脑游戏玩家的宠物，融合液晶显示和三维动画技术于一体的立体眼镜，就是其中最热门的代表。现在，拥有“奔腾”的玩友们，都可以配上这种美国炙手可热的高科技产品——液晶立体眼镜，进入到电脑制造的虚拟空间中，与对手展开激烈的较量。与平面显示不同的是，三维的物体象是从屏幕里跳出来，呼啸掠过的飞机，扑面而来的火球……，这一切还是等您亲身体验吧。



产品特点：
★实现立体三维
★外置式，安装简易
★轻巧舒适，外型“酷”
★分辨率高达1024×768
★支持多人同时观看
★套装三个3D游戏软件

最小配置：IBM或兼容PC机．486／66CPU．4MB RAM．
CD-ROM驱动器，VGA图形卡．

价格：￥1800.00／每套(含邮费)

深圳市龙丽图实业有限公司邮购部
深圳市南山区蛇口临园大厦A3-201 邮政编码：518067
联系电话：0755-3225897，6862161 传真：0755-3217047
诚征各地零售商，业务代表。

狮子座

更　正

我刊95年合订本中"北京创智星计算机中心"广告的部分产品报价应为：

1. 爱捷特解压卡　1950元
2. 爱捷特AT—2000HHU (1440FAX/MOLOM, VOoice, 带16位声卡)　1950元
3. 创通4倍速套件　2400元

宝瓶座

天马座

服务广大读者

为感谢广大读者对《大众软件》的支持和厚爱,新疆读者服务部面向全国读者特别优惠服务(限额 500 元),提供《大众软件》杂志及配套软件,凡购买者(全年 160 元,半年 90 元)可同时享受以下五项服务:

1、提供《大众软件》杂志从 96 年 2 月起每期全年或半年杂志。

2、赠送 CCED5.03 软件或自然码 5.61 软件。

3、赠送 95 年《大众软件》、《电脑报》合订本选其一。

4、送每期杂志配套盘及本公司图书软件信息。

5、定期赠送《电脑图书软件通讯》。

另:为广大读者服务,继续邮购 94 年、95 年、96 年合订本,送 CCED5.03,请注意《软件报》、《电脑报》上的广告信息,单购 CCED5.03 送《CCED 使用手册》一书。20 元/套,含邮费,本地区读者同时享受(其它优惠不再享受)。

服务部及邮购地址:

1、新疆(830001)乌市团结路 49 号新疆电子所(电子大厦五楼)韩浩
电话:(0991)2873295 传真:2863362

2、新疆(830001)乌市明园西路 17 号华顺电子科技书店
电话:4816658

投递信息不全的读者名单如下:

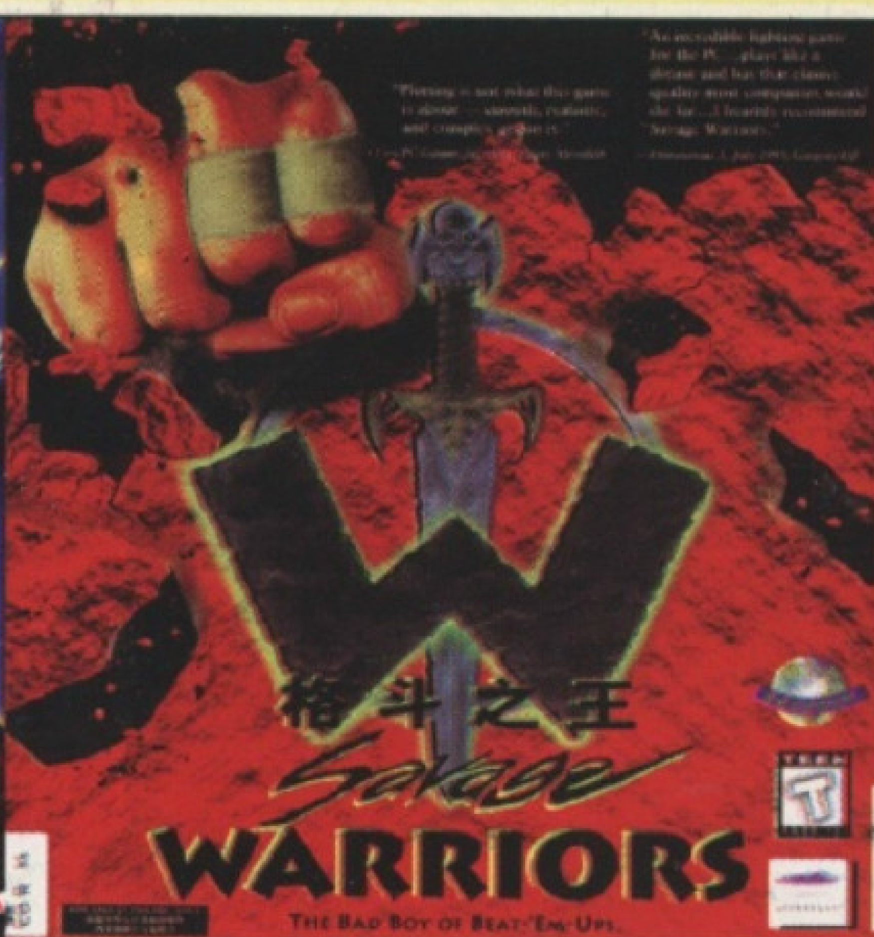
上海:刘仁、顾仁东、王剑、秦晓斌、伍明远、季洲、应义礼、奚方、丁雷、李晶、刘磊、杨民、苏伟中、曹国忠、殷浩、张石、赞飞、钱俊、马俊、杨民、刘朝明、朱玮、谷众源、赵彬、徐遂、上栋、张毅、吴柏平、陈焕、江红扣、张宇、冒文积、顾田、王诚、陈钰、徐丽明、杨宁、刘香杰、陈东、张华、林松、俞晓刚、胡斌　;**天津**:刘滨、孙波、王海超;**北京**:丛舒、许炜、李可、孟琳、李景儒、常禹、宋玮、李麟、吕岩、王缉思;**辽宁**:邢锦江、胡刚、谭鹏、付庭刚、马铁毅、翟恩东、曹月琦、张鸿星、王晗、高天明、杨智、单长刚、李少伟、李辉　、**黑龙江**:王晓丹、于显铭、金松然、李磊、叶艳华、耿金生、彭力;**河南**:陈巍、易军;**湖北**:施景怡、李学合、谭博、喻涛、林宇斌、张小红、龙灏、张振江;**广东**:李伯宁、关志成、刘永辉、容智英、李锦成、张洪达、江伟麟、夏昕栩、张尔颖、郑海利、谭炜柱、杨钧、曹峻、何志杰、陈军、刘庆峰、谢智文、李桂芬、黄鲲鹏、吴之欣、区端仪、黄伟杰、许杨、阴江波、彭勇、谭金龙、吴锐鹏、黄志强、陈勇、黄剑峰、吴志光、杜景超、汤锦威、刘爱玲、吴文辉、林浩然;**安徽**:王天飞、马金胜、张祥、吴威、陈厚志;**福建**:杨奕锋、周翔、吴志云、胡桂莲;**四川**:张建光、张路、孟兆、罗声潜、赵旭华;**浙江**:杨敬思、夏一清、周文钢、马丁、蒋伟军、孙湘山、王川、沈涛渊、张震宇、陆琪、李俊、汪宇、斯峰、王国栋、叶渊博;**江苏**:鲍盛谊、王剑飞、魏征、王剑、黄晓斌、朱宇、许真、华铭龙;**四川**:张娅菲、周寅、黄越、刘冬端、周华、梁秉桂、周蓓、黎中琼;**山西**:李俊峰;**湖南**:龙海、蒋林峰、舒陵、顾斌、周勇;**山东**:刘鑫、张德意、奕丽敏;**广西**:何志浩、黄海毅、程良艺;**吉林**:黄猛、石宏静;**云南**:苏克和、饶志晓;**内蒙古**:李建新;(望以上读者速与大众软件读者服务部联系)。

游戏大冲锋













发　　行：辉影软件制作有限公司

中国总代理：北京金钟电子有限公司

诚征各地代理

中国策略伙伴：振星科技有限公司

北京办事处：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦C402室

电话：(010)62355071、62354952　传真：62354963　邮编：100083

深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦2005室

电话／传真：(0755)3258130　邮编：518033

武将争霸2

证经销商



光谱博硕电子科技（北京）有限公司

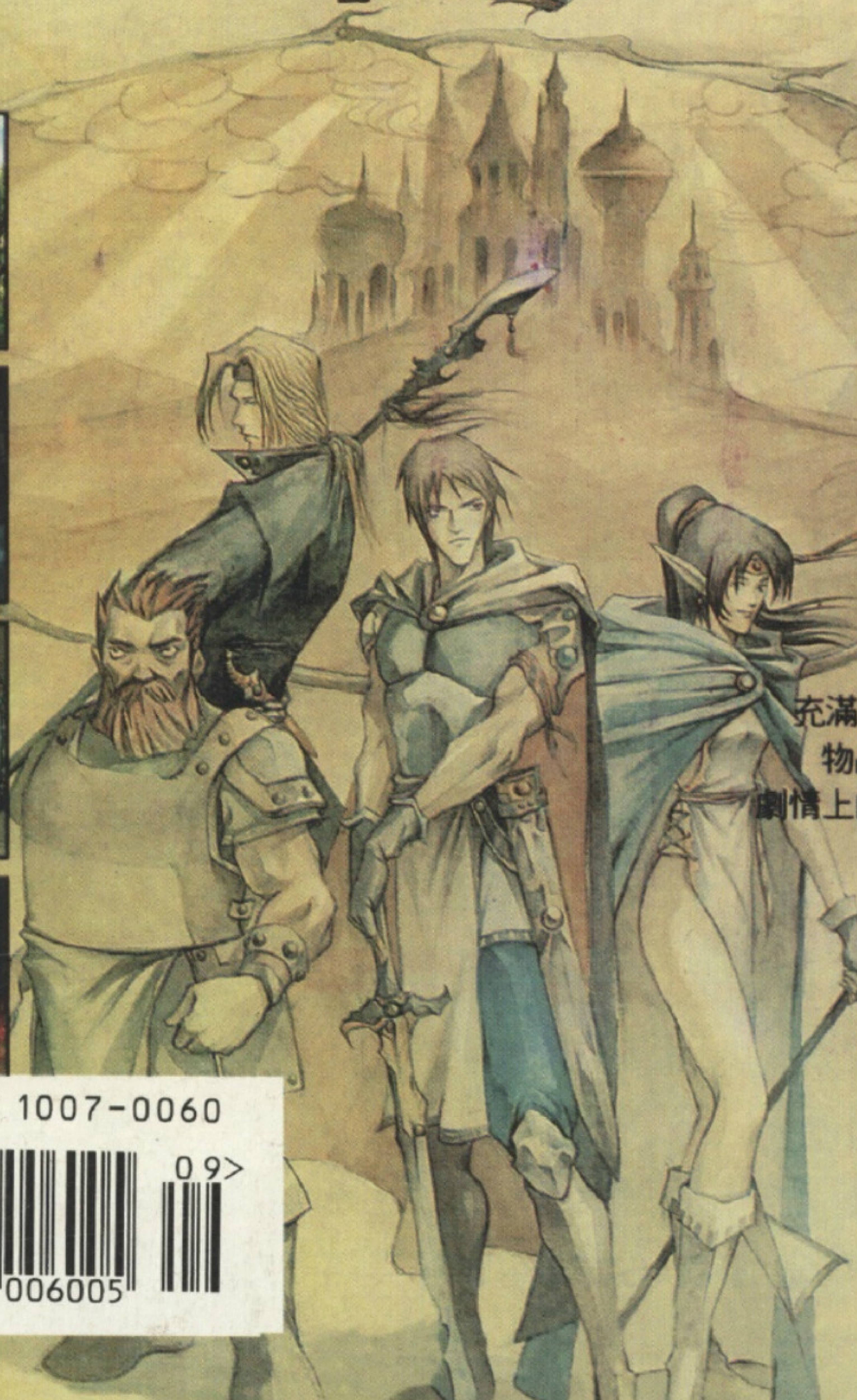
地址：北京市海淀区知春路51号慎昌大厦210室　电话：(010) 62647685　62640709　传真：62640709



长弓 AH-64D 阿帕奇

聖光島



從城市到野外，
640*480 的瑰麗色彩。
優美的配樂及音效、
充滿視覺效果的人物裝備圖型，
物品皆實際存在於每個角落。
劇情上的發展沒有預設任何立場，
它有多達 12 種的結局。
容易使用的滑鼠介面。
聽聞天使的佳音，
緊緊握住惡魔的雙手，
你將開始艱難的冒險旅程。



ISSN 1007-0060

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　　邮发代号：82-726　　定价：6.00 元